平成元年6月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第6号(通巻27号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
6
1989/JUNE/390YEN
●NEW
プロ野球ファミリースタジアム
田代まさしのプリンセスがいっぱい
ディスクステーション初夏号
秘録 首斬り館
ファンタジーゾーンII
ファンタジーIII
天九牌
プライベート・スクール
●LIST
ゲームプログラム
12本!
●ATTACK
パックマニア
時空の花嫁/ディガンの魔石
●㊙情報満載
〈ゴーファーと激ペナ決勝大会〉
ゲーム十字軍

SONY
諸君、クリエイティ
ゲームプログラミングの術
伝授
DEN JU
我輩ドクタープログは
「宇宙戦争ゲーム デメロン」を
つくったのである。
第1部
ゲームプログラミングツール内の
スプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。
第2部
駆使せよ、
グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。
第3部
グラフィックエディター
を大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。
© T.KOBAYASHI.
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部
サウンドづくりはミュージックエディター
におまかせあれ。
FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。
第5部
完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0
文法書
解説書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

ブパソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
The Print Shop

MSX2 2DD×2
HBS-B014D 標準価格12,800円(税別)
©1989,Sony Corporation/©Broderbund Japan
リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-B012D 標準価格6,800円(税別)
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-B013D 標準価格7,800円(税別)
©Sony Corporation.

秘術マスターのクリエイティブマシン

1ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。5もちろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン
F1XDJ
MSX2+
HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

It's a Sony

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。
トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

MSX界の実力機だ!

ついにカラー印字である。
1プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2マルチフォントだ。6種の書体を誇る。3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。
サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)
※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

T&E SOFT®

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

アニメーション大好きユーザーに捧げる。アドベンチャーゲーム初、前代未聞の全編アニメーションを実現。地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる、近未来ＳＦアドベンチャー。
「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機!!」
マウス完全対応により操作性が従来よりも格段に向上。

●メロディーモジュール及びディスケットケース付き。

MSX2／MSX2+
3.5″2DD・3枚組￥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

好評発売中!!

T&E SOFT GAME MUSIC ◀SCENE 1▶

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック２

1. サイオブレード組曲（アレンジ・ヴァージョン）
2. サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3. スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4. レイドック２オリジナルサウンド全14曲
5. レイドック２組曲（アレンジ・ヴァージョン）
6. あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全４曲

価格 ●カセット ￥2,400（X24X-3502）
●CD ￥2,800（H28X-10002）
★価格は税抜き価格です。 発売●ポリスター株式会社

全国のレコード店にて好評発売中!!

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 Mファン 6月号

'89 総合カタログ 請求券 Mファン 6月号

MSX・FAN 6 CONTENTS 1989 JUNE

㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK

YUM YUM
I'LL EAT YOU UP.

CRAZYMAN!!

WHAT HAPPENING!?

パックマニア!! マップとモンスターのデータを一挙公開!!

Let's Enjoy! PAC-MANIA
パックマニア

帰って来たパックマン。ジャンプもできるし、アイテムも増えた。高得点と攻略に必要なデータが盛り沢山だぞっ!!

ナムコ
03-756-2311
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機種	なし
価格	6,800円

帰ってきたパックマン

もう、9年前。路地裏のゲーセンや喫茶店なんかで、熱中してたパックマン。エサを食べるように、なけなしの100円玉を食べられていたっけ。と、昔を思い出しつつパックマニアを手にしたが……。パワーアップしたパックマンはとってもムズイ!! 攻略データをしっかりチェック、高得点を狙えっ!

←画面のはじから、突然モンスターが来る。こわい!!

↑うじゃうじゃっとモンスター

エサをパクパクなのだ

マップに散らばるエサを、全部食べればラウンドクリア。でもそれだけじゃ、高得点はとれない、なんてことは当たり前。一定数のエサを食べるとターゲットやアイテムが出てくる。それを効率よく取らなくっちゃいけない。もちろん、得点数とアイテムの効用をきちんとチェックしとかないとね。

↓すたこらさっさ、逃げるが勝ちよ!!
←おなじみのパワーエサでモンスター退治だ

CHECK POINT 1 アイテムをのがさずにとるのだぞっ!

フルーツターゲット

一定数のエサを取ると出る。各ラウンドごとに2回出現。得点が決まってる。

アイテム	得点	アイテム	得点
チェリー	1000点	バナナ	5000点
ストロベリー	2000点	ピーチ	6000点
オレンジ	3000点	ベル	7000点
アップル	4000点	キー	8000点

スペシャルアイテム

特殊な効果を持つ2個の重要アイテムだ。

スーパーエサ 1000点

スピードアップ!! ドーピングアイテム?

ダブルエサ 7650点

かみつき得点がスキップ!! 7650点も楽々

ノーマルターゲット

スペシャルアイテムと同じグループだが、得点のみのターゲットだ。ナムコゲームのキャラクタ、ギャルボスもあるぞ。

アイテム	得点	アイテム	得点	アイテム	得点
キャンディ	4000点	バーガー	7000点	シルバーベル	9000点
ソフトクリーム	4000点	グリーンアップル	7000点	シルバーキー	10000点
カップ	5000点	ギャルボス	7650点		
チョコクリーム	6000点	シルバーギャルボス	7650点		

アイテムもターゲットも、一定時間が過ぎると、消えてしまう。取り損なうなよ

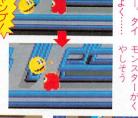
CHECK POINT 2 パックマンの基本動作を習得!

特技はジャンプ!

ジャンプをうまくコントロールできたら、だいたいのピンチはきりぬけられる。特にななめ飛びのテクニックは、絶対に必要だ。特に後半になるとね。Let's Try!!

⬅真正面からモンスター。タイミングよく……

⬅ジャンプ!! モンスターがくやしそう

⬆まがり角で、使う秘技!! まずジャンプ!!

⬆飛んでるときにクルっと方向をかえる

⬆そのままきれいに着地して10点満点!!

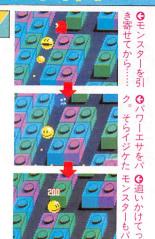
イジケモンスターをパック

ラウンドに4つあるパワーエサを食べると、一定時間、モンスターがいじける。青くなっている間に反撃だ。多くのモンスターを近くに引き寄せて、続けて食べれば、400、800、1600、と得点が倍々に増えていく。7匹目のモンスターから、最高の7650(ナムコ)点になる。それには、パワーエサを続けて食べて、効果を持続させたり、3匹目から7650点になるダブルエサを食べたりしなくちゃね。

⬅モンスターを引き寄せてから……

⬅パワーエサをパク。そらイジケた

⬅追いかけてってモンスターもパク

CHECK POINT 3 高等ワザに挑戦してみっ!

さて、基本の得点についてはここまで。ここからは、具体的な技に挑戦だ。

クリアのポイントは3つ。エサとジャンプ、そしてマップにいくつかある、モンスターの一方通行路。もちろん、マップとモンスターの性格を理解して、パックマンをあやつることも、大事だ。

前半はモンスターが遅いので、ラクに点数をとれる。でも、後半、モンスターはスピードアップするわ、イジケの時間は短くなるわ、おまけに、モンスターの数も増えるわで、もう大変! ここに紹介したデータを活用すれば、どんなピンチでも大丈夫(のはず)。全23面クリアを目指して、いざ、ゆかん!!

ジャンプテクニックをみがけっ!

ジャンプ力は、各ラウンドのスタートから、一定時間すぎると、少しずつ低下していく。でも、フルーツターゲットか、ノーマルターゲットを食べれば大丈夫。

今にも食いつかれそうなほどモンスターが接近しているときにもジャンプは有効だ。ジャンプするとモンスターは上目づかいになり、少し引き離せるぞ。

⬅ピョンとジャンプで引き離せ!

⬆ジャンピングモンスターから逃げるのはもちろん、うじゃうじゃと集まったモンスターから逃げ出すテクニック。ななめ飛びと連続ジャンプだ!!

3種のエサを有効に使え

３種類の特別なエサの違いをチェックしよう。

ラウンドとパワーエサの残り数４つ全部か、あるいはそれ以下かで、出てくるアイテムが決まっている。次のページのマップに、その表があるので、しっかり活用しよう。

⬆多く引き寄せておけば、連続してイジケモンスターを食べられるぞ

いつ食べるか考えて、パワーエサ

食べると、モンスターがいじけ、モンスターの動きのパターンが、逆になる。効果が切れる前に、次のパワーエサをとれば、得点は続けて倍々になっていく。

スキップ得点、大量点ダブルエサ

これを取ってイジケモンスターを連続して食べると400、1600、7650点と得点がスキップして増える。この効果はパワーエサを食べるたびに死ぬまで有効だ。

スピードアップだ!!スーパーエサ

これを取ると一定時間パックマンのスピードがアップする。だから、パワーエサを取ってイジケモンスターを追いかけるときにとってもウレシイのだ。

一方通行でモンスターから逃げろ!

次のページの、マップの矢印が、大事な一方通行だ。モンスターは、この矢印の方向にしか進めない。

パックマンがジャンプして、追いかけてきたモンスターの目が、上を向いているときは、この一方通行を無視して、入ってくる。注意することだ。

追いかけられて、ここにうまく逃げこめば、モンスターは遠回りをしてくれる。

この一方通行の場所を、よくおぼえて、ゲームの展開に、やくだててほしい。

⬆追われても、うまく一方通行まで行けば

⬆ヒョイっと入ってしまえれば、ひと安心。

⬆モンスターは追いかけて来ないのでした

CHECK POINT 4 マップの中には秘密がたくさん!

BLOCK TOWN ブロックタウン

アイテムリスト

ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	チェリー	スーパーエサ	ダブルエサ
2	ストロベリー	スーパーエサ	ダブルエサ
12	ベル	ギャルボス	ダブルエサ
13	キー	スーパーエサ	ダブルエサ
14	キー	シルバーキー	スーパーエサ

ブロックの町! 街角でドッキリ!

一番はじめのワールドで、直線が多く、クリアしやすい。モンスターには、縄張りをもっているものがいる。クライド、ピンキー、インキー、そしてブリンキーだ。そのほかのモンスターにはない。それぞれの縄張りは10、11ページにくわしく書いてるのでそっちを見てほしいのだが、ブロックタウンには、守備期間が5回ある。追いかけてきたモンスターが、急にいなくなったら、守備期間と見ていい。守備期間中、モンスターは縄張りに戻っていく。その期間をうまく見計らって、部分ごとに攻略しよう。特に前半ではイジケの期間も長いので、しっかり連続食いをして高得点を狙いにいこう。このへんでビビッているようじゃ、先が思いやられるぞ! ガッツでパクパクなのだ!

上と下にひとつずつある一方通行を、うまく利用しよう

4つのワールドの攻略法を徹底的に

上側の一方通行にうまく入れば大きな時間かせぎになるぞ

パックマンの公園! 楽しいな!

細かい操作が必要なワールドで、守備期間はスタート直後だけだ。つまり、スタートした時に、モンスターの向かう方向が、そのモンスターの守備範囲というわけだ。

左右に張り出した通路は、反対がわにつながる、ワープ通路になっている。ここに入ると、ワープしてまた元のマップにもどってくるというわけ。もちろんモンスターも入ってくるので使うときには注意が必要。単純な道筋なので、いちどに何匹ものモンスターに囲まれたりすると、やっかい。はさまれたら、逃げ道がないからね。

2番目のワールドのわりに、結構むずかしかったりする。他のワールド3、4もむずかしいが、マップとしてはいちばんむずかしいのではないだろうか。くれぐれもモンスターにパクってやられないよう、心してプレイしてねっ!

PACMAN'S PARK パックマンズパーク

アイテムリスト

ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
3	オレンジ	ダブルエサ	ダブルエサ
4	オレンジ	キャンディ	スーパーエサ
5	アップル	グリーンアップル	スーパーエサ
15	キー	スーパーエサ	ダブルエサ
16	キー	スーパーエサ	スーパーエサ
17	キー	バーガー	スーパーエサ

SAND BOX LAND サンドボックスランド

アイテムリスト ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
6	アップル	ダブルエサ	スーパーエサ
7	バナナ	スーパーエサ	カップ
8	バナナ	スーパーエサ	スーパーエサ
18	キー	ダブルエサ	シルバーギャルボス
19	キー	シルバーベル	シルバーベル
20	キー	バーガー	スーパーエサ

砂場の国は、海の中だよん！

ワールド3は、ワープ通路にも、エサが置いてある。細かな操作が要求されるという点では全ワールド中では、1番ではないだろうか。しかも恐ろしいことに、このワールドには、ジャンピングモンスターがいるのだ。要するにパックマンとおなじようにモンスターもジャンプするわけだ。

守備期間はスタート直後だけで、ワールド2と同じように、モンスターは動きだす。一方通行は2か所だけで、下のほうにあるだけだ。

ということは上のほうには、一方通行がないということで、この部分がなかなか、やっかいだ。パワーエサと、モンスターの基地が近すぎて、へたに食べるとすぐ復活されてしまう。注意しなきゃいけない。それに、中央の池が大きくて、ターゲットを取りに行きにくいことも、あるだろう。マップは一見単純そうだけど意外に移動に苦労するぞ。

一方通行を使った後の逃げ道を考えておかないと、すぐにつかまる

キワめてみたいっ！

Ⓟ：フルーツターゲット、アイテムの出現位置
Ⓢ：スタート位置

モンスター一方通行
①モンスターは⬇の方向にしか進入できない。
②ただし、パックマンがジャンプして、モンスターが上目になっているときはそれを無視する。

一方通行をうまく使えば、意外と楽なマップだったりする

エッシャーのラビリンス！

最後のワールドだ。ジャンピングモンスターもいるし、ラストの23ラウンド目には、それこそウジャウジャと、モンスターがでてくる。

ラッキーなことに、このワールドには、一方通行が多い。それを利用してモンスターたちから逃げまくるしかない。だがバックに目印になるようなものが少なく、どこも似たようなところばかりなので、まちがえないようにしよう。パワーエサが離れているのも、大変なところ。また23ラウンドでは、パワーエサの効果が、ひじょうに短いので、無理して追いかけると、返り討ちにあうぞ。

とまあ、むずかしそうなマップだけど、実際はモンスターとの対決に集中したほうがよさそう。これまでのワールドでおぼえたテクニックを、フルに使って、モンスター退治に全力をつくすのだ！

JUNGLY STEPS ジャングリーステップス

アイテムリスト ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
9	ピーチ	チョコクリーム	ダブルエサ
10	ピーチ	スーパーエサ	ソフトクリーム
11	ベル	シルバーベル	ダブルエサ
21	キー	シルバーキー	ダブルエサ
22	キー	ダブルエサ	シルバーキー
23	キー	シルバーキー	ダブルエサ

CHECK POINT 5 モンスター別徹底攻略ガイド！

モンスターには、それぞれ、守備範囲が決まっていたり、パックマンの動きにどう反応するか、といったクセがある。モンスターすべてに共通するのはパワーエサを食べたときのほかにも、2と3のワールドにはそれぞれ最高4回、動きが反転する時があることだ。逃がしてくれるならいいけれど、振り向かれたら大変だ。中にはスピードアップするのもいて、やっかい。モンスターの性格を知ることが、攻略の重要ポイントだ。

さて、キミならどうするかな？ クライドとスーをなまめ飛びでかわしてそのまま下へ、かな？

ジャンピングモンスターとの、ジャンプ力くらべ。少し時間が過ぎてるので、コモン兄に負けた

しつこいクライドはジャンプでかわせっ！

CLYDE クライド

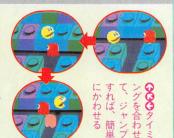
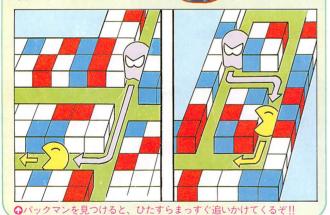
単純に追いかけてくる。怒るとスピードアップをする。守備範囲は、右上のパワーエサ付近だ。ジャンプはできない。逃げるには、ジャンプで飛びこえるか、一方通行を利用する。または、パワーエサを使って、反転させるのが有効。

真正面から来たときは楽にかわせるけど、うしろにつかれると、大変だゾ！

タイミングを合わせて、ジャンプすれば、簡単にかわせる

パックマンを見つけると、ひたすらまっすぐ追いかけてくるぞ!!

待ちぶせピンキーは1本道に注意！

PINKY ピンキー

守備範囲は、左上のパワーエサ付近にある。パックマンを避ける動きをするが、一本道で出会う可能性はある。ジャンプはできない。

まがり道があれば、まがってくれる。先回りされてもジャンプでかわせる。

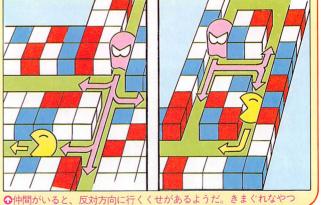
変なモンスターで、1匹ならしつこく追いかけてくるのに、仲間がいると、どこかへ行ってしまう。

一匹のとき追いかけて来るピンキー

ほかのモンスターとは、仲が悪い!?

仲間がいると、反対方向に行くくせがあるようだ。きまぐれなやつ

意外としつこいつきまといのスー！

SUE スー

守備範囲を持っていない。クライドと同じく、単純に追いかけてくるが、スピードアップはしない。ジャンプもできない。

守備をしないので、クライドよりもしつこいが、対策はクライドと同じで、ジャンプか一方通行、またはパワーエサを使おう。

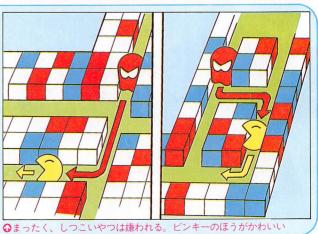
いろっぽいとマニュアルにはあるけど、シュウネンを感じるネ。

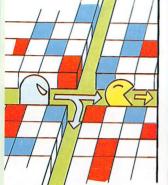
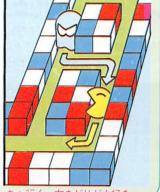
クライドよりもしつこく、追いかけてくる。

本当の女の子なら良かったのにね。こいつはパスだ

まったく、しつこいやつは嫌われる。ピンキーのほうがかわいい

憶病インキーも1本道では要注意！

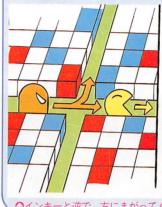
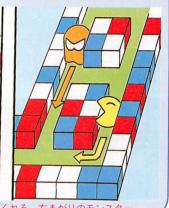
INKY インキー

守備範囲は、左下のパワーエサ付近。ジャンプはできない。
パックマンの進行方向の右に行くくせがある。まっすぐ追いかけてくることは少ない。まがり角で、まがってくれるし、まじめさにかけている。でも、ボンヤリしてると１本道でハチアワセなんてことも。

追いかけてくる途中で右にまがってくれる

右へまがれるところがあると、そっちへ行く。右まがりが大好き

トロすぎるブリンキーはノーマークね！

BLINKY ブリンキー

守備範囲は、右下のパワーエサ付近。インキーと逆に、パックマンの進行方向の左に行くくせがある。ジャンプはしない。
あまりまじめに追いかけてこない。ジャンプでかわせるし、まがり角でまがってくれる。
気楽なモンスターだ。

まがり角で止まって、ジャンプでかわす。簡単テクニック

インキーと逆で、左にまがってくれる。左まがりのモンスター

ジャンピングコモン弟はななめ飛びで！

COMMON コモン弟

ジャンピングモンスター。守備範囲はない。パックマンの半分のジャンプ力を持っている。
ななめ飛びか、一方通行、またはパワーエサで逃げよう。

こうなると一方通行で逃げるしかないぞ！

頭を使え！頭突きじゃ死ぬぞ

パックマンと同じジャンプ力！最強の敵だっ！

COMMON コモン兄

パックマンと同じジャンプ力を持っている。守備はしない。
追いかけてくるときとパックマンと同じ方向に動く２パターンを持っている。

はじめは同じでも時間がたつと、こいつのほうが高く飛ぶ

行動パターンがいくつかある

CHECK POINT 6 エンディングにうれし涙もチョチョグのだ！

昔のパックマンなら、追い詰められると終わりだった。が、パックマニアではジャンプができる。ということは、オリジナルルートを見つけられるということだ。今回の記事のデータをうまく活用してほしい。テクニックをマスターすれば、キミもすぐに10万点プレイヤーの仲間入りが、できるはずだっ！
ななめ飛び、上目づかいジャンプ、一方通行、さらにスーパーエサをうまく活用すれば、コンティニューなしで全面クリア、というのも夢ではない。
がんばれっ！

きれいにお掃除、ごくろうさん。ファイナルデモが見られるか？

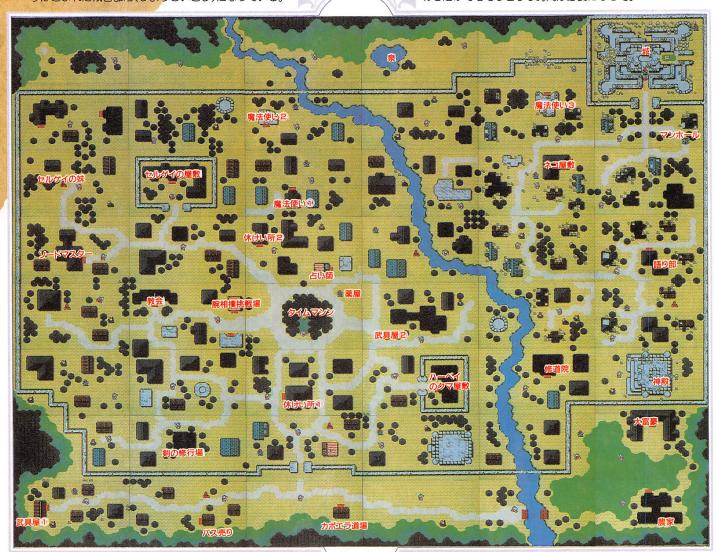
また会いましょう。でもゲームオーバーには会いたくないね

16世紀のロデラーンの町全景マップ

これがゲーム前半の舞台となる16世紀のロデラーンの町。ゲームはマップ中央付近のタイムマシンからはじまる。町は壁にとりかこまれた城砦都市(じょうさいとし)になっている。まずは町の外(マップ下方)、そして町の左側、続いて川を渡った右側へと進んでいくことになる。これだけの町だが、全部まわるだけでもそうとうな時間が必要になるぞ。

に起きる事件とその謎を攻略!!

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
発売中

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

タイムパトロールに入れたキミとデートしている最中に、恋人のクミコがさらわれた。犯人の正体は不明、ただタイムマシンで16世紀に漂着していることがわかった。キミはタイムマシンで16世紀に行き、クミコをさがすのだ！——時間を超えて冒険をくりひろげるRPG『時空の花嫁』。前半部分の16世紀のロデラーンを徹底攻略!!

町に入るためにパスを手にいれよう

16世紀に着き、タイムマシンから出ると、パスを持っていないという理由で町の外にほうり出された。町に入るために、まずはパスが必要なのだ。

町の外には、スラムッシュという怪物がうようよいて、歩きまわるだけでも物騒だ。とりあえず、カポエラという格闘技を習い、兵士の武具を買った。強くなったところであたりを歩きまわると、あるおじいさんが、西の村でパスを売ってくれる人がいると教えてくれた。

パスが買えるの？
西の村でパスを売ってくれるらしい

さっそく西の村へ行くと、たしかにパスを売ってくれるという人はいた。だが800G(ゴールド)という高価なもので、お金をかせがないと買えない。敵を倒せばお金が手に入るけど、町の外にいるスラムッシュを倒して手に入るのは10Gだけ。なかなかしんどい作業だ。でも、ここでたくさん戦っておくと、レベルも上がってのちのち楽になるのでがまんして戦おう。

そして、ついにパスを手に入れ、門番の許可を得てロデラーンの町へ入ることができた。

スタート地点に近いカポエラ道場でまず修行

西の村では武具も売っている。わりと安いので買っておこう

戦闘は、コマンド選択で戦うのだ。敵はかわいいけど情けは無用だ

パスは800Gと高価。ワイロを使えば町に入れるけどつかまるよ

ついに町の中へ入れるぞ！

町の統治者セルゲイに会うと急展開

町の中に入ると、強い敵がうじゃうじゃいる。休けい所なら無料で体力は回復するが、不安なので薬屋に行き、回復薬や毒けしを買っておこう。

町を歩きまわると、いくつかのワナがキミを待ちかまえている。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、こいつはインチキ、寄付はしちゃいけない。こういうワナを見抜いて切り抜けると、キミの知覚力が上がるのだ。

インチキ神父め。寄付するもんか

人々に話を聞いて、16世紀のロデラーンの町をおさめているのはセルゲイという人物だとわかった。彼は町の人々にも信望があつく評判もいいのだが、傭兵隊長のハーベイが乱暴者で、人々の不安はつきないという。そして、セルゲイの婚約者がクミコにそっくりであること、クミコはハーベイがさらったらしいこと、などがわかった。

そんなとき、ひとりの少女が町で助けをもとめ叫んでいた。妹が毒ヘビにかまれたというのだ。さっそく助けると、その少女はセルゲイの妹だった。少女と別れ、休けい所で食事をしていると、ウエイトレスが酔っぱらいにからまれていた。ウエイトレスを助けると、ひとりの男が現れた。それがセルゲイだった。力になってくれるというので、彼の屋敷を訪ねると、クミコをさらったらしいハーベイのクマ屋敷の合カギをくれた。ハーベイの屋敷へ急げ！

助けたあとにわかったんだけど彼女はセルゲイの妹なんだ

ウエイトレスがからまれている。善人のボクとしては助ける

するとセルゲイが現れた……

お言葉にあまえて訪ねた。肩ごしに見えるのが婚約者のシレーヌ

いざ、ハーベイの屋敷へ！

合カギを受け取り、いざハーベイのクマ屋敷へと乗りこもう

ハーベイを倒すと、そこにクミコが!!

セルゲイにもらった合カギをにぎりしめ、ハーベイの屋敷、クマ屋敷にやって来た。このクマ屋敷は、ある決められた日に来ないと、合カギを持っていても入れない。自分で考えよう。

入口で化け物植物と格闘し、もうあとにはひけないと感じつつ、おそるおそる中に入る。セルゲイの屋敷で聞いた話によると、このクマ屋敷のどこかに隠し部屋があるらしい。中には、おそろしい怪物たちが待ち受けている。ここに入るまえにも薬屋にはよっておこう。

ここがハーベイの屋敷。決められた日にしか入ることはできない

屋敷に足を踏み入れた瞬間、植物の化け物がおそってきた

中に入ると画面にウインドウが開き、そこを移動するのだ

中にはおそろしい敵がたくさん。こいつもなかなかしぶとい

地下に降りる階段を見つけ、地下の部屋のひとつで不信な壁に出くわした。そこは、やはり隠し部屋で、中にはハーベイがいた。すぐさま、ハーベイとの戦いがはじまった。さすがにハーベイは強く、回復薬をもっていないと勝つのはむずかしい。

ハーベイを倒すと、そこに探し求めていた恋人のクミコが／ハーベイがセルゲイの婚約者シレーヌとまちがえてさらっていたのだ。しかし、16世紀につれ去ったのはだれなのか……。クミコとの再会によろこび走りよるその瞬間、またしてもクミコをさらった男が現れた。そして不気味な笑い声を残し、クミコとともに去っていった。事件はまた振り出しにもどった。

ハーベイと対決／

こいつがハーベイ。強そう

ついにハーベイと対決。ほかの敵とはくらべものにならない強さ

ハーベイを倒すとクミコが。ついに助けたぞ。クミコーっ

ボケボケしててまたさらわれた

「スイム」の魔法で川を渡ると……

クミコとのつかのまの再会に、再び闘志を燃やし、もう少し16世紀を調べよう。

ある日、魔法使い①のところに行ってみると、魔法を教えてもらえた。それは「スイム」の魔法で、水の上だって歩ける魔法だ。この魔法を教えてもらえば、町の右側、川を渡ったほうへも行けるようになる。川を渡り歩きまわっているうちに、修道院で「ファイヤー」、魔法使い②に「スリープ」、魔法使い③に「アンロック」の魔法を教えてもらえる。とくに「スリープ」の魔法は、戦闘時に敵を眠らせることができるので、戦いを楽にしてくれる。ただし、かかりにくい敵もいるようだ。

今は廃墟となっている城をいろいろ調べてみると、城には、クミコをさらった男のタイムマシンが乗りすててあった。どうやら事件は城にも関係ありそう。

そして城の横のこわれた壁から町の外に出た。泉を見つけ、町の人の「泉には妖精がいる」という話を思い出した。あたりをさがすと、小さな妖精が姿を現し、「メタルシールド」の魔法を教えてくれた。

スイムの魔法を教えてくれる。会える日は家のまえの人が……

修道院でも魔法を教えてもらえる。ケチらず寄付してあげよう

スリープの魔法はとってても役立つ。ありがたやありがたや

アンロックの魔法は封印を解くもの？　なにに使うのかな

城のあたりもよく調べたほうがいいのかな

うーん中盤にさしかかると敵も強い。こいつはスリープが有効

このあたりの敵は毒をかけてくるので、毒けしも手ばなせない

泉に妖精が……

妖精が現れた。じつはここで魔法をもらわないとあとでこまる

マンホールに入ると地下の町があった

↑なんとマンホールの中に町があるなんて!

城の下のあたりのマンホールのふたがずれて少し開いているのを発見した。どこかのおじいさんが毎月5日に市が開かれるといっていたけど、もしかしたらここが……。

マンホールに入ると、中はダンジョンになっていて、ここにも敵がうじゃうじゃいた。敵との激しい戦闘をくりかえしつつ奥へと進むと薬屋があった。この薬屋には、外の薬屋にはない回復薬2なるものがある。今まで買っていた回復薬1は100ずつ体力が回復するものだが、2のほうはいっぺんに上限まで回復する便利な薬だ。ここで薬をたっぷり買っておこう。毒けしも忘れずに。

また、ヤマネコの親分に出会い、むかしの洞窟からヤマネコの像を取ってきてほしいとたのまれ、水晶のカギをもらった。女の子を助け、古い文字で書かれたプレートももらった。このマンホールの中は、いろいろな人に会い、情報やアイテムなどをもらう重要な部分だ。くまなく歩きまわろう。

↑マンホール内はこんな感じのダンジョン。構成は複雑ではない

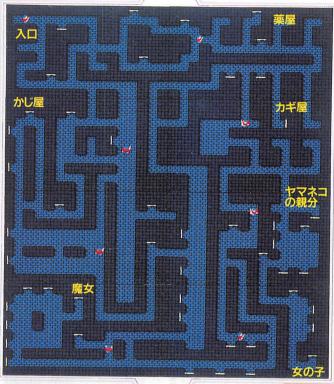
↑この薬屋はとっても助かる

↑水晶のカギをくれるヤマネコ

↑カギ屋。へんなカギを売ってる

↑とつぜん外に。女の子が危ない

マンホール内マップ

マンホールの中はダンジョン。白っぽい線に見えるのが戸で、そのうちいくつかの中にいろんな人がいる。

そして、マンホールの奥のほうで魔女に会った。魔女は「せっとく」の魔法を教えてくれて、12世紀へ行き、調べてみるといいと教えてくれた。さあ12世紀のロデラーンの町へ行き、クミコをさがし出せ!

↓奥のほうに魔女が。ヒントをくれるのでよく聞くこと
次回は12世紀へタイムワープしてボカーンと攻略

魔女のヒントでキミは12世紀へ。どうやら、事件はロデラーンの町をおさめていた王家となにか関わりがあるらしい。クミコをさらった謎の男の正体は? クミコはいったいどこにいるのか? 解決していない数々の謎たちが少しずつ明らかになる。そんな次回は、12世紀のロデラーンの町を中心に『時空の花嫁』の謎に迫る

ちなみに、12世紀のようすを少しだけ紹介。12世紀に行くと、そこは迷路になっていて、おそろしい敵も続々登場し、キミの命をつけねらっているのだ。

←12世紀につくと迷路の真ん中にたどりついた。どうしよう

←まず迷路を抜けないと12世紀では話にならない

←こーんなおそろしい敵も出現する。12世紀にもいろいろな事件がキミを待ち受けている

FAN・ATTACK

加藤直之氏のグラフィックを味わいつつ、エドナの町までを攻略する

ディガンの魔石

STORY

魔法や、それ以外の未知なる力を秘めた世界、ガデュリン。その世界で名を知られている数少ない大陸、西ファーンにオロという小国があり、カーティアという閉ざされた村があった。あるとき、村一番の美女・アビリアと、ディノという青年が結ばれた。2人は未来の平穏無事を祈るために、妖精国ウラドーナの『お告げの泉』へと旅立った。しかし、彼らに与えられたのは、不吉な予言。それは、アビリアが原因不明の病に倒れたことで、現実のものとなったのだ……。

アーテック
☎0424-87-8631
発売中

RPGの基本である、架空の世界での生活体験に力をいれた魅力的なRPG、『ディガンの魔石』。今回は、異形化していく妻アビリアを救うために、ディノがエドナの町で活動するまでを攻略しよう。主人公の視点に立って、物語を追いかけてみよう。

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

『ディガンの魔石』の世界で生きるために守りたい生活のルール

●会話のパターンは6つ

すべてのRPGにいえることだが、このゲームでも人々との会話が重要な要素となっている。自分の出身地であるカーティアの村は別として、主人公ディノが足を運ぶ先は、初めて訪れる土地がほとんど。人々と会話する以外に知識を得る手段はない。

この記事で紹介する範囲では、すべての登場人物に6つの会話パターンがある。1つの項目につき、3つが意味のない返事で、残り3つが貴重な情報だ。それを聞くまで会話をくりかえそう。

↑オロの人間でしょ、とかいわれてしまった。なぜわかったのだ？

↑マイヨールの北東にある小国なんて、地元の人なら知ってること

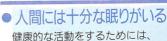
↑オロの国について質問してみた。なにも答えてくれなかったところ

↑オロの人間のほとんどがガイドなんて、いままで知らなかった！

●食料の残りに注意！

このゲームでは、人の生活がリアルに再現されていて、主人公が空腹になることだってある。食料の残りに注意したり、1日1回は食事を取ったりしておかないと、体力が減っていくのだ。

↑食料が残り少なくなると、親切にメッセージが表示される

●人間には十分な眠りがいる

健康的な活動をするためには、十分な睡眠も必要となるだろう。夜になったら、宿に泊まったりキャンプを張ったりして、睡眠時間を確保しよう。睡眠不足で倒れることだってあるのだから。

↑寝ないで歩いていると、なんと寝るように催促されてしまうのだ

●休みすぎもよくはない

一日に何回も睡眠を取ったりしていると、眠らなかったときのように体力が減少してしまう。この疲れはもちろん、睡眠で回復することはできない。寝過ぎはかえって体に毒、というわけ。

↑こんな状況になるまで寝る人なんて、めったにいないと思うけど

※画面は開発中のものです。©アーテック

生まれ育った村で長老の助言を得て、ディノは旅立った……

■愛する妻を救わなくては……
村人たちに祝福されて結ばれ、幸せな日々を送るのだと信じていた、アビリアとディノ。だが、彼らを襲った不幸により、2人は暗く沈んだ毎日を送っていた。少しずつ異形へと変化していく妻の姿を見ているなど、ディノには耐えられなかった。ついに彼は、妻に訪れた不幸を打ち消すため、旅立つことを決意した。どんな苦難が待っていようとも。

⇧日に日に醜くなっていく妻の姿を見ているなんて、耐えられない

⇩ディノの気持ちを察しているのだろう、優しい声をかけてくれる

■長老・ルトファがくれた勇気
しかし、ディノは非力だった。妻を救うという決意はあっても、それを実現するための力も知恵もなかった。彼は悩んだすえに、村一番の長老であり、豊富な知識の持ち主であるルトファの家を訪れ、助言を請うことにした。彼を温かく迎えいれたルトファのくれた助言は、大魔導師タオ・ホーに会うため、まずエドナの町に向かえ、というものだった。

■小さな苦労を重ね、大目的へ
隣国マイヨールの首都であるエドナの町を目指し、旅だったディノ。しかし、いくら隣国といえども、歩いていけるような距離ではなかった。馬を入手しなければ……。カーティアの村へと戻った彼は、馬を買うお金を稼ぐため、皿洗い、使い走りなど、人がいやがるような仕事ばかりした。馬を購入するため、くる日もくる日も、汗を流して。

⇧村から旅立つためには、どうしても馬がほしい。一刻も早くだ！

⇩ついに出発の日がきた。ディノを待ち受ける運命は、はたして…

■試練の旅へと、ついに出発！
ついに目標の金額に達成して、念願の馬を購入した。もちろん、それまでのあいだもアビリアの病気は悪化していった。一刻も早く出発しなくてはならない！　装備を整え、食料を買い、馬の鞍にまたがったディノ。長老を始めとして、多くの村人たちが、彼の無事を願いつつ、見送ってくれる。ディノは手綱を握りしめて、一路エドナへと出発した。

オロの国の小村、カーティア

西ファーン大陸の内陸部に位置する小国、オロ。多くの自然に恵まれたこの国は、中世ヨーロッパ程度の生活レベルを有している。総人口は5万人くらいで、国民の平均寿命は60歳くらいだ。子供の死亡率が極めて高く、人口のかなりの割合を高年齢者が占めているようだ。オロ国の主な産業は畜産であり、ファーンで使われている家畜のほとんどが、オロ産となっている。そんな平和なオロ国の平野に、主人公の出身地であるカーティアの村はあるのだ。

●神殿

ゲーム序盤では、神殿で得られるものはない。とりあえずアビリアの回復を祈っておき、物語が進展したら寄ってみるようにするといいだろう。

●ルトファの家

村の長老ルトファが住む家だ。何年生きているか誰も知らないほど長生きしている彼なら、いろんな知識や情報を知っているはず。まめに接触しよう。

●ディノの家

病に冒された妻・アビリアと、彼女のおばであるラズテクが住んでいる。カーティアにいるあいだは、この家で食事をしたり睡眠をとったりできる。

●食料品店

このゲームでは、食料はなくてはならないものだ。歩き回っていると、すぐに無くなってしまう。村から出るときには、まとめ買いをしておこう。

●馬屋

ひとつの村や町のなか以外は、馬を使って移動するしかない。かなり高額だが必需品なので、仕事にはげんでお金をためて、かならず購入するように。

●職業斡旋(あっせん)所

ディノは定職についていないので、お金をかせぐためにはアルバイトをしなければならない。ここで働きぐちを紹介してもらおう。

最愛の妻・アビリアを救うべく足を運んだ町で待っていたのは……

■エドナの町で出会った情報屋

愛馬を駆って数日後、目的地エドナに到着した。初めて足を踏みいれた土地に不安を抱きながらも、ルトファに聞いた大魔導師タオ・ホーについて人々に聞いてみた。彼に関する情報はほとんど入手できなかったけど、この町には情報屋と呼ばれる男がいることがわかった。すぐに彼とコンタクトをとらなければ。

⬆お金さえ払えば確実な情報を教えてくれるので、信頼できる男だ

⬇カロンの家を訪ねてみたのだが、門番に軽くあしらわれてしまった

■マイヨールの司政官・カロン

情報屋のボルンに話を聞くと、この国を司る司政官カロンならなにか知っているかもしれない、という。さっそくカロンの家を訪ねたが、待っていたのは門前払い。ふたたびボルンに会うと、カロンの侍女ユリがディノを探しているという。しかし、いくら町を探しても彼女に会えない。ひとまず宿に泊まることにした。

■宿での大騒動が状況を変えた

いままで入手した情報を頭で整理し、眠りにはいろうとしたその瞬間だった。ふいに、1人の女が悲鳴をあげながら、彼の部屋に飛びこんできたのである。続いて男が姿を見せ、女を渡せという。悩んだすえに、男を打ち負かして彼女を助けたディノ。意外なことに、彼女こそカロンの侍女ユリだった……。

⬆どうやらユリは、男に監禁されはずかしめを受けていたらしいが

⬇マイヨール国の権力者、カロン。彼の協力を得れば冒険が楽になる

■ついに司政官カロンに会えた

ユリを助けたおかげでカロンとの面会が許され、ディノは彼から重大な情報を聞いた。妻アビリアの不幸と時を同じくして、マイヨールの魔力源、大地の樹が荒れ始めた。すべてはバヴァリスの司祭、ゴーリアの計画だ。この事件でタオ・ホーは廃人となって、竜の結界に隠れているらしい。なんということだ……。

マイヨール国の首都、エドナの町

西ファーン大陸では、2番目に大きな国マイヨール。この国では、ほとんどの人々が自給自足で生活しており、これといった産業はないようだ。ここマイヨールは、魔法が発達している数少ない国のひとつとして有名。首都エドナの地底深くにある「大地の樹」によって、魔法の源となる力が生み出されているのだ。大地の樹は、かつて黒ドラゴンによって築かせたという堅固な城塞に守られており、いっさいの侵入者を防いでいる。その上には魔法大学という施設が建てられ、魔法の正しい使用法を教育している。ここで魔導師たちが育てられているわけだ。

●魔法大学

マイヨール国では魔法が広く伝わっており、教育も熱心に行われている。ここで、優秀な魔導師を探し出して、仲間に引きいれよう。

●カロンの家

司政官カロンが住んでいる屋敷だ。最初はなかにいれてもらえないが、ある事件をきっかけに、自由に出入りできるようになる。

●馬屋

エドナの馬屋も、カーティアとまったく変わらない。この町で傭兵をやとったら、彼らのぶんの馬を買っておくといいだろう。

●武器/道具屋

記事のため編集部が入手したサンプルには、店のデータがなかったため、買える品物は不明だ。冒険に役立つ多種多様なアイテムがあるのだろう。

●酒場

酒場なのに、お酒を飲むことができない不思議な店。この店での目的は、即戦力となる傭兵をやとうことだ。じっくり選んでおこう。

●神殿

カーティアの村と同じように、エドナにも神殿がある。ここにいる神官には悩みがあるようす。彼の頼みを聞いてあげれば、神様に感謝されるかも。

●食料品店

エドナの町は広いので、町のなかを歩き回っているだけで食料がなくなってしまうこともある。ここでまめに食料を購入するように。

●宿屋

夜になったら宿屋に泊まって、体力の回復をしておく。もちろん、お金は取られるけれど。また、ここでは大きなイベントに遭遇することになるのだ。

●情報屋

この建物にはボルンという男がいて、お金を払えばさまざまな情報を教えてくれるのだ。うさんくさいヤツだが、その情報は信頼できる。

●塔

神殿の東西にある。神官の話では、魔物が住んでいるとか。それほど高い建物ではないが、内部は複雑な迷路となっているので、かなり迷いやすい。

ディガンの魔石

■苦難にそなえて仲間を加える

カロンの協力により、魔導師マランが仲間に加わった。だが、タオ・ホーが身を隠している竜の結界といえば、名前のとおり黒ドラゴンが住んでいる土地で、多くのモンスターが潜んでいるらしい。そんな場所にひとりで足を踏みいれるのは、あまりに無謀というもの。これから出会う多くの危険にそなえ、ディノは傭兵を仲間にすることにした。まずは酒場で、体力のありそうな戦士たちをやとった。続いて魔法大学で、腕のよさそうな魔導師たちを集めた。見知らぬ者ばかりだが、仲間が加わるのはディノにとって心強かった……。

↑傭兵あっせんをしているなんて、この店のマスターは商売がうまい

↑魔法大学が紹介してくれるのだから、優秀な魔導師にちがいない

■魔物が巣食う塔で戦闘を経験

旅の無事を祈るために、神殿を訪れたディノとその仲間たち。ところが、彼らのところに神官がやってきて、協力してほしいという。なんでも、神殿の両側に建つ塔に魔物が巣食っているらしい。仲間の腕をためすため、ディノはその依頼を引き受けた。複雑な回廊が続く塔のなかを進んでいくパーティ。その目前に、魔物の集団が出現した／　経験を積んでいる傭兵たちは、自分がよいと思った戦法で戦闘を始めてしまう。ディノは、彼らの動きをコントロールするだけで精いっぱいだった。腕はたしかな連中ばかりだが、こんな調子で戦闘をくりかえしていくのかと思うと、ディノは悩んだ……。

↑どうやら神官は、かなりこまっているよう。助けてあげるといい

↓塔の内部は、複雑な通路が続く。不安ならマッピングをしておこう

↑魔物との戦闘が始まった。傭兵たちに適確な命令を与えるように

↓塔の奥にはアイテムが置かれていた。これまでの苦労も吹き飛ぶ

■ふたつの塔での戦いを終えて

危険な状況に置かれることもあったが、ディノたちは2つの塔を魔物から解放した。彼らが得たものは、「白銀のコイン」と「ロドルの聖書」というアイテムと、戦闘を有利に運ぶための知識だった。神官はすっかりよろこんで、彼らに礼をくれた。

■エドナを離れ、つぎの目的地へ

エドナの町でするべきことは終えた。ディノたちのつぎなる目的地は、タオ・ホーが隠れているという、竜の結界。新しく加わった道連れのために装備を整え、ディノはエドナをあとにした。これから先、どんな試練が彼を待っているのだろう……。

エドナまでに入手できる町人からの情報

エドナまでに人々から聞ける情報を全部まとめてみた。文字の地にある色により、左から場所、人物、その他の情報、と区別されている。この表を見るだけで、『ディガンの魔石』の情報量の多さが納得できるだろう。

項目	情報				
		竜の結界	最深部に黒ドラゴンが住むという、魔物たちの土地。死にたくなければ、いかないことだ。	リリファ	少しわがままな、かわいいエウラドーナ人の女の子。彼女には恋人がいるという。
オロ	マイヨール北東に位置する小国。ほとんどの男性がガイドとして各地に散っているという。	バルドーン	リゴルド神殿地下にある、司祭たちの住みか。怪物に守られ、許可証がないと進入できない。	アレイ・ブルー	賞金稼ぎであり、その腕は確かといわれている。しかし、素性はいっさい不明だ。
マイヨール	魔法が支配する国で、首都はエドナ。多くの種族が存在し、ヌワ族は魔導師として有名だ。	コルダーン	マイヨールではガヴァナーが住む場所をさす。そこへの道を知るのはバヴァリスの司祭だけ。	ドラン	バヴァリス最強の戦士で、頼りになる男。敵にまわすと、やっかいな相手だろう。
エウラドーナ	ガデュリンで最高に美しいといわれる、妖精の国。首都はエウレス。自然に恵まれている。	アビリア	主人公の妻で、原因不明の病に冒されている。彼女を悪くいう人間は、ひとりとしていない。	ゴーリア	ガヴァナー神殿の大司祭で、バヴァリスの支配者。バルドーンの迷宮に住んでいるという。
バヴァリス	司祭たちが支配する国であり、その首都はリゴルド。国民はみな決闘好きといわれている。	ラズデク	アビリアのおばで、主人公の育て親でもある。みんなに、やさしいおばさんと慕われている。	ロッカ	カーティアで酒場を営んでいる。店の名前はロッカ亭。その正体は武器商人らしい。
ヒルクホーフ	未知の国。全国民が同じ顔をしている。他国で医者として生活を営んでいる者が多い。	ルトファ	カーティアの長老。外に出ることはまれで、何年生きているのか本人も知らないという。	マームーン	リリファの彼で、気は短いがいい奴だそうだ。リリファを探しているという噂だが……。
クェルサルリア	はるか遠くにある国で、だれも行ったことがない。生きた機械が住むと伝えられている。	タオ・ホー	世界一の大魔導師で、年は数百歳といわれている。最近、彼を見た者はいないらしい。	ガデュリン	この世界の名称。ガヴァナーがガデュリンを造り、さまざまな種族を集めたという。
カーティア	オロの国にある小村。そこに住む、ルトファという長老は有名。主人公の出身地でもある。	ボルン	エドナの町に住んでいる情報屋で、たいていのことは知っているらしい。	ガヴァナー	世界の創造神。いつかこの世界に戻るという。国によって、信じるガヴァナーの形がちがう。
エドナ	マイヨールの首都。大魔導師ゴルディウスが黒ドラゴンを使って造ったという、魔法の都。	カロン	マイヨールの最高権力者で、エドナの町に住んでいる。会う人を選ぶ性格らしい。	黒ドラゴン	竜の結界に住んでおり、星々のはてに仲間がいるという。話すにはロドル語の聖書が必要。
エウレス	エウラドーナの首都で、世界一美しい都といわれている。国民以外は進入が許可されない。	マルラ	司祭官カロンの忠実な部下。魔法大学を卒業しており、力ある魔導師といわれている。	大地の木	ガヴァナーの力が宿った大木で、黒ドラゴンによってエドナの地下に埋められたという。
リゴルド	バヴァリスの首都。そこにある神殿に、国を支配する司祭がいる。地下には決闘場がある。	マラン	エドナの町で医者をしているヒルクホーフ人。他のヒルクホーフ人とまったく変わらないが。	ディガン	ガヴァナーの魂が宿った魔石。不思議な力を秘めており、大地の樹を動かしているという。
メルドーン	船乗りと商人の町。メルドーン人はみな商売人だ。ここでは、めずらしい品物が入手可能。	ヤン	タオ・ホーの弟子である、魔導師見習い。魔法の才能は、あまりないらしい。	司祭	バヴァリスを治める種族。一般バヴァリス人と姿がちがい、バルドンでしか生きられない。

ゲーム　十字軍

Game Crusaders

今月のウリ

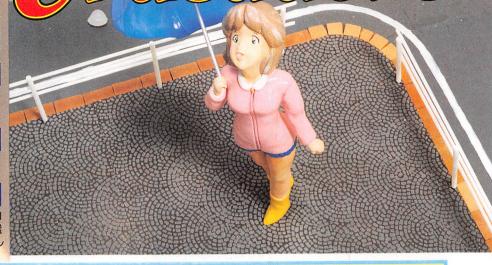
●ゲームのぞき穴

ゴーファーの野望／パックマニア／あーばーみゃあどっく／ラスト・ハルマゲドン／うさ雀／マスター・オブ・モンスターズ／たんば

●通り抜けできます

アークス／ウイングマンスペシャル／エグザイルII

●そのほか

歌を詠む会／イラストのコーナー／THEプロ野球激突ペナントレース大会〈全国版〉春の選抜～開幕から閉幕まで～／新コーナータイトル未定（らん外）

ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ……

「わたしのママはとってもまあじゃんが好き。昼は近所のおばさんたちと井戸端まあじゃん。夜はパパもいっしょにファミリーまあじゃん。子供たちを集めてのまあじゃん教室も趣味と実益を兼ねたママの大切な収入源。でも、どうしてママが負けると仲のよかった妹と離れ離れにならなくちゃいけないの？」

（1年3組のぞき穴子）

のぞき穴子の父
のぞい茶魚男（30才）は
雀士であった。
ふー…っ
のぞき穴子のためにも
この勝負
負けられまい！
びしィ
中

ゴーファーの野望

パワーアップアイテムをくれるありがたい敵

ステージ4に出てくる4機のボスキャラのなかの1機からパワーアップアイテムを手に入れることができる。

取り方は、まずふつうにボスをやっつける。そして、ふつうなら勝手にハデな爆発をするのを勝ちほこったように見ていればいいのだが、爆発まですこしまがあるので、コアに通じる通路(防御壁にあったところ。左下の画面写真参照)に入ってみると、アイテムのもらえる画面にかわる。

ただし、ボス4機のうちのどれからアイテムを取れるのかはわからないので、全部試すことが必要。しかも、アイテムを手に入れたらすぐにボスから離れないと爆発にまきこまれてしまうので、あるていどスピードアップをしておかないとつらかったりするのだ。

（山口県／村上浩司・14歳）

☆いろいろ試してみた。確率の高かったのはアドバン艦とビッグコアで、最低だったのはテトランというサラマンダのときに出てきたボスだった。

⬆グラ2のクセで思わずなかに入ってみたところ

⬆爆発しないで画面の消え方がヘンになっているところ

⬆ここではもらえないはずのパワーアップアイテムが手に入った

ブラックホール地帯の通り抜けできます技だ

ステージ3のブラックホール地帯をラクに通り抜けるには、スピードを4つ以上取った自機を画面のいちばん上か下に移動させて、上をとおるときにはカーソルキーの上を、下をとおるときは下を押しっぱなしにする。

（東京都／横浜ルンペン・？歳）

⬆あれだけ苦労したところをラクラク通れてしまったの図

ゲームはゴーファーの村上浩司クンとイラストのひいなさきクン。テレカは八木寛雄クン、武藤誠司クン、大中健吉クン、ゆうパッククン、おかまのとみいはぶいがんまクンとイラスト採用者全員にプレゼント。やっと、テレカができあがりました。発送については23ページ欄外を参照のこと。

イラスト　中野カンフー！
フィギュア　堀川浩司
オブジェ　下澤　真

ちょっとのぞき穴

ラスト・ハルマゲドン〜防御力アップ〜　このゲームは攻撃力はすぐに上がるが、防御力はなかなか上がらない。そこで戦闘中に全員「防御」を選んでじっとがまんして、数回同じことをやっていると防御力がおもしろいように上がります。（奈良県／竹岡鉄也・？歳）☆防御を何回もくりかえすと、防御力が上がるのか……、ふむふむ、うん!?　あたりまえだぞっ。

パックマニア

かんたんすぎて物足りない人にはこのウル技

プレイ中に（TAB）を押すと現在のスピードが表示され、カーソルキーの右左を押すと変えることができる。

死んだときや、ディスクを読みにいくときに（P）を押すとFM音源を付けていても音がPSGになる。

やはりPSGよりもFM音源のほうがいいやと思ったらPSGのときのように（F）を押すとFM音にもどります。

（群馬県／藤井博幸・？歳）

速すぎても遅すぎてもやりにくい。5ぐらいがいちばんよろしい

あーぱーみゃあどっく

（『ディスクパック』）

またMSX2でのプレイにこだわってみよう

このゲームはMSX2か2+を判別してゲームがかわるので、2で横スクロールをプレイするのは不可能なはずだが……。MSX−DOSがあれば可能になる。まず、MSX−DOSをたちあげたらDOSのディスクを抜き、ディスク1を入れてLOADER2と入力。すると、デモをとばして、すぐに書き換え横スクロールのMSX2専用あーぱーみゃあどっくができる。

（千葉県／八木寛雄・15歳）

いままさにMSX2でプレイしている。書き換わっているところ

新コーナータイトル未定

4月号のこの欄に載っていた額田健太郎様へ　13歳のあなたは御存知なかったのでしょうが、朝やってくる、パン屋さんのテーマは10年ほどまえにポンキッキ（だったと思う）で流していた「パンダがナンダ！」です。上野動物園にランランとカンカン（リンリン、ランランではないがいたころのはなしです。ちなみに歌詞は、パンダがな、あんまり人気者だでな。タヌキもな、おいらもいっちょやってみるかとパンダに化けたとよ……と歌っています。（京都府／武蔵山三吾郎・18歳）☆幼児番組ネタで、ロンパールームで「きれいなキ××マ」と、のたまったお子さまがテロップとともに、クマのぬいぐるみになっていた……という話もありましたね。

ラスト・ハルマゲドン

従来の1.5倍（当社比）のハイアゾットの剣！

この技はガントレットを装備できるモンスターでしかできない。まずガントレットを装備してからハイドソードを装備する。そしてアゾットの剣を装備し、ハイドソードを持てるだけ装備する（ハイドソードはすでに装備している武器とは関係なく装備できるのだ）。これでアゾットの剣の約1.5倍のダメージをあたえることができる。

（広島県／佐々木昇・17歳）

☆情報は精一杯わかりやすく書いてほしい。せっかくの情報も読む人にわかってもらえなければボツになってしまうからね。

アゾットの剣をもたせて、ハイドソードを持てるだけ装備しよう

これは、アゾットの剣だけを装備しているときの攻撃力

ハイドソードとアゾットの剣でハイアゾットの剣、破壊力は抜群

戦闘で逃げなくても悪運の経験値を上げる技

戦闘中に治療用アイテムのダジルの光を使う、ダジルの光は何回使ってもなくならないので1回の戦闘で何回も使おう。すると戦闘で逃げなくても悪運のレベルが上がるのだ。

（神奈川県／西本直人・14歳）

☆上の技と同時に使うと効果大。

ええいっ！全員ダジルの光を使っちゃえ。それにしてもスライムが気持ち悪いよー

うさ雀

（『ディスクステーション春号』）

このテのゲームにはよくあったりするズル技

こーゆー勝負ものはRPGやAVGのようにかならず進めるとはいいがたい。かといって、せっかく買ったからには進めなければおもしろくない。

そこで、あまり勝負強くないという人と、エンディングさえ見ることができれば途中なんかどうでもいいという人のために、途中からはじめられるステージセレクトを伝授しよう。

カーソルで画面の位置を修正するところで、ジョイスティックまたはジョイパッドの方向キーをななめに押したままスペースキーを押すと、途中からスタートさせたり、いきなりエンディングにすることができる。

ちなみに、右上を押しているとオープニングデモをとばして「おぷさぽー」、右下は「JONG−COP」、左下は「無口なアーノルド君」、そして左上はエンディングだ。

（大阪府／武藤誠司・？歳）

☆カーソルキーではいくらやってもできないので、必ずジョイスティックかジョイパッドを使いましょう。

エンディングから1枚

こいつは選んでも選ばなくても同じだね

怖くて不気味なアーノルド君はいつも無口

勝つと素顔を見せて、負けるとパンチを連打する

ちょっと通り抜け

Q・・・「真・魔王ゴルベリアス」のステージ2の洞窟シーン（ボスのいるところ）へ行けません。バイブルとポーションはもらいました。（東京都／井上晶人・？歳）

A・・・ステージ2の女神の像のある画面で女神の像にぶつかればいいのですが、ファインドが8000以上ないとなにもはなしてくれません。ですから、周辺にうじゃうじゃとわいてくる、敵キャラをグチャグチャとたおしてファインドをかせぎましょう。

ちょっとのぞき穴 アークス〜ふつうのモンスターからダメージを受けない〜 聖殿地下で見つかる4つの宝を、いちばん前にいるキャラに全部持たせます。そして、このキャラだけ戦うときに炎の壁の魔法を使います。他のキャラは全員ふつうに戦います。1ターン終わってから、リターンキーを何回か押すと、魔法を使って減ったはずのPLがもとにもどっています。これをくり返せばいいわけです。（和歌山県／田島祐・？歳）☆なかなか使えます。ただし、魔法を使うまえに攻撃されるとＰＬはもどりません。

新コーナータイトル未定

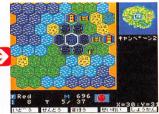
中央線のじんがい 東京駅始発の電車に中央線というオレンジ色の電車がありましてね。東京郊外のベッドタウンと都心をつないでいる電車で、いつもは通勤するおじさんとかでギュウギュウ。先日、この電車でおもしろい経験をしました。私は新宿から乗ったのですが、なにやら、車内がさわがしく、ギターが聞こえてきて、拍手や喝采、かたことの日本語で「ありがとう」の連発など、まるで、ライブのようでした。そんな異常な雰囲気のなかをギターをかついだ外人が手に箱を持って車両を行ったり来たり……。お金を入れると一曲、目の前で歌ってくれるのです。中央線でスタンドバイミーを聴くという不思議な数分間でした。（F）

マスター・オブ・モンスター

マップコレクションがないとできないウル技

マップコレクションのキャンペーンモードでキャンペーンを1つ終わらせます。「キャンペーンモードをつづけますか？」というメッセージがでたら、ディスクをふつうのマップディスクに入れかえて「つづける」を選んでください。マップはふつうのままでマップコレクションのモンスターが召喚できます。

（兵庫県／大中健吉・？歳）

↑いきなりこんなに強いモンスターを召喚できる

↑レイスをまわりに配置して防御壁にするの図

たんば

画面のなかに隠されたマルヒモードとは……

たんばで出したいサイコロの目を出せる技を発見しました。自分がサイコロを振るときに画面の左上（左上端より1キャラぶん中心によったところ）にマウスカーソルをあわせてスペースキーを押すと「マルヒ1」というコマンドがあらわれ、サイコロの目を指定することができます。この技は現世でも死後の世界でもどちらでもできます。

また、現世で画面の中心に矢印をあわせてスペースキーを押すと「マルヒ2」が出ます。たんなるスタッフ紹介なので、ゲームの進行にはまったく関係ありません。

（徳島県／ゆうパック・？歳）

☆すごろくゲームで好きな目が出せると……つまらないと思う。

↑マルヒ1とマルヒ2を同時に出して記念撮影

通り抜けできます

前号までのあらすじ……

通り抜け子は以前のすさんだ生活から一転、板前の修行というきびしい世界にその身をおくのであった。師匠梅田多吾作は語る。「おらぁ、若いむすめっこが昼間から飲んだくれているのが気にいらなかっただけでぃ（ポッ）」。か、顔に似合わず照れ屋な田吾作である。「うちのかあちゃんも実の娘みたいにかわいがっていたのに……うう、それなのにううっ」。突如の急展開、緊迫の次号につづく……。

アークス

Q えー、毎度ばかばかしい質問です。アークスでエリンのペンダント、ディアナの金の指輪、ピクトの銀の鎖などは売ってしまってもいいのでしょうか？

（大阪府／石田光洋・14歳）

A ずばり結論からいってしまうと売ってしまってもいいのです。ただし、アークスの世界ではお金はそれほど重要なものではなく、せいぜい宿屋でセーブするときに必要なくらいです。まあ、よほどのことがないかぎり売らないにこしたことはないでしょう。もっとも、毎日友達から借金の返済をせまられている人や、先祖が大阪商人でひたすらお金に執着してしまう人など、どうしても売りたい人は、以下の下取り価格を参考にしてください。エリンのペンダント500〜625G、ディアナの金の指輪800〜1080G、ピクトの銀の鎖は600〜660G。

↑ぼくのおじいさんは大阪商人。つい、売ってしまった

ウイングマンスペシャル

Q シーン1がクリアできません。取れる物は全部取ったはずですが……ジュース、キーホルダー、ライター、板、エレベーター、望遠鏡……まだなにか必要でしょうか？

（宮城県／児玉薫彦・14歳）

A シーン1をクリアするときに持っていなければならない物は、スリッパ、タオル、バケツ、水、魚、洗面器、ハンマー、ライター、そしてクワガタだ。これら以外で取れる物は、すべて使ってしまうこと。すべての持ち物がそろったら森に行って「ふしあな」を見るとナースの化けたクワガタがいるので取る。あとは、正体を現したナースを倒してシーン1はクリアだ。

←ここで「ふしあな」を見ると……

→クワガタに化けていたなんて、へんなヤツ！

ちょっと通り抜け

Q…「死霊戦線2」でセンチュリータワーの地下駐車場にいる敵を倒したいのですが車がじゃまをして倒せません。（埼玉県／メガデス・？歳）

A…じゃまな車を動かして、敵にぶつければいいのだ！ と、いうのはウソだ。本当は、柱のうしろにいくと車の向こう側に出られるところがあるのでそこを使おう。クリーチャーは、単純な動きしかしないので、パターンさえわかってしまえば、かんたんに倒すことができる。

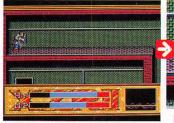
ちょっとのぞき穴 ぎゅわんぶらあ自己中心派～コマンドの位置がかわる～ 〔GRAPH〕を押したあとにカーソルキー上下左右のいずれかのキーを押しっぱなしにすると、押した方向にコマンドエリア（リーチやポンなどのコマンドの表示されるところ）がうごきます。（神奈川県／山田修・14歳）

新コーナータイトル未定

エグザイルII

Q 13歳の悩める学生です。エグザイルIIでヘロインやLSDでザブザブのジャンキーになりながらも、なんとか最終面のシッキムにたどりつきました。胎蔵界、金剛界の両マンダラ図を納めたのですが、そのあとどうしたらいいのかわからないのです。このままではドラッグづけの生活から抜け出せません。あわれな私に進むべき道をお教えください。

（大阪府／堀内多門・13歳）

あなたは、今が大切な時期です。今ここでドラッグづけの毎日から脱出できなければ、音が見え、色が聞こえだし、ついにはパンツ1枚で街頭に飛びだして道行く人に泣きついてしまうかもしれません。さて具体的な治療方法ですが、マンドレイクを持っていればそれを使って一度ダンジョンの外へ出ます。そしてふたたび最初の部屋に入ったら、右上の写真の場所へ行きましょう。落とし穴が発見できたらそこへ降り、あとは道なりに進むだけ。11番目の広い部屋の左下に、めざす最後の敵のいる白い部屋が見つけられるでしょう。自分の健康と周囲の人の安全のためハシシの吸いすぎに注意しましょう。

↑最終ステージの最初の部屋の左上の袋小路のあたりをウロウロすると……

←落とし穴がポッカリこれがラストバトルの入口

↑これが問題の白い部屋の扉だ

復旧しました 発送の状況を説明します。2月号のこのコーナーに新応募要領として載せた条件（郵便番号・都道府県名・正確な住所氏名が明記されているもの。ソフトプレゼントの人は希望ゲーム名が書いてあるもの）により今月号のぶんまで発送は終了しました。今読んでいる時点でまだ届いていないという人は、すぐに、ハガキまたは質問時間に電話をするなどして連絡をください（ただし、これは十字軍のプレゼントに関してのみの話なので、アンケートやFFBなどは対象外です）。

●歌を詠む会

読者のみなさまにあらせられましては、イラストの端にある文字からはじまる和歌（五七五七七）を作るといういいかげんな企画に多数の御賛同をいただきまして、誠にありがとうございます。十字軍一同連載化に向けて、ひたすらまい進する所存であります。どうか御助力のほどお願いいたしますのだ。

さて、今回は5月号で予告した「ク」で、はじまる和歌を7月号にまわし、「ス」ではじまる和歌4首を用意しました。ごゆるりと御鑑賞ください。

↑兵庫県・あゆむ作。今度は「し」ではじまる和歌を送ってほしい

すずろなる　敵の落とす
焼夷弾（しょういだん）　御雪（みゆき）を紅く
染めしむるかな

評 埼玉県佐藤学作。季語は「御雪」で冬。「だいじょぶだあギャルズの杉美雪」との掛詞でもある。

すけさんと　かくさん戦争
たいへんだ　水戸黄門は
ヘリにやられた

評 宮城県さいたさいた作。長寿番組の水戸黄門でも近代兵器には勝てず、葵の御紋がとてもあわれだ。

すきなのよ　愛のミサイル
うけとって　私はひとを
愛したヘリよ

評 京都府おかまのとみいはぶいがんま作。人間とヘリコプターのむくわれない愛の煽情（せんじょう）歌……だろうか。

スカトロも　アナルもムチも
ロウソクも　あきたらぬので
こんなSM

評 また、おかまのとみいはぶいがんま。21歳にもなってこんな和歌を詠んでくる彼にテレカをあげる。

●イラストのコーナー

究極のモンスターは募集がとうの昔に終わったにもかかわらずまだ送られて来る。しょうがないからそのなかの力作2点をここで紹介してしめくくろう。

また、とうぶんはイラストのテーマはありません。歌を詠む会の絵札もすでにやった「す、く、し」以外は、常識の許容する範囲で募集します。

↑静岡県／前島敬之の作品。迫力はあるがヘンだ

↑大阪府／ひいなさきの作品。宿題の提出だな

↑左のと同じ作者で応援のイラスト。アリガトウ

→岡山県／石田雄一の作品。担当のOはひたすら大爆笑でした（3月号のゲーム十字軍参照）

→埼玉県／天谷大介の作品。これはかわいい

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄（じじょう）コーナー。④ものを書く会→ハガキにどれだけ書けるかが勝負の作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストにあう想像力豊かな和歌を詠むコーナー。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4－10－7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ちょっと通り抜け

Q… 最近クラスで話題になっているのは、光ゲンジやおとこ組、工藤静香などです。ぼくは、みんなと話題があいません。どうして？（千葉県／齋藤理・？歳）

A… おい、齋藤。どうして？なんてクビをかしげている場合か！　ここだけの話だけど、実は齋藤はあの「美空ひばり」が好きなんだそうだ。いわゆる、逆玉ってヤツだな。んで、齋藤がしあわせなゴールをできるように祈ってやるぞ。クラスのともだちよりも、金のほうが大事だぞ。

激ペナ大会〈全国

- 宮　城・LIONELS SP
  作者の理想とする西武
- 長　野・SAZAESAN
  サザエさんチーム。うみへいがポイント
- 福　岡・DEVILS
  ひらがなだと悪魔もなさけない
- 佐　賀・OTOKOJUKU
  マンガ、魁!!　男塾のチーム
- 前回優勝・JONGGES
  前回優勝でも１からやりなおし
- 山　形・BESTCOLORS
  いろがいろいろいろいろの不思議
- 千　葉・SHOCKERS
  わからない。三国志だとは思うけど……
- 群　馬・FUJIKO
  藤子不二雄のマンガのチーム
- 青　森・KAPPEISTAR
  もと十字軍のSが敗れたチーム
- 石　川・SD GANDAM
  まいどおなじみモビルスーツのチーム
- 栃　木・LIONS
  西武ってそんなに人気があるのかなぁ
- 長　崎・MID GART2
  もうすぐ発売のミッドガルツだそうだ
- 大　分・FOREIGNER
  日本が嫌いでも円はかせぐんだよね
- 徳　島・SUMAIRUBAN
  スマイルの王様ファーストフード
- 鹿児島・DRAQUE ST
  やっぱりドラクエの人気はすごい
- 敗者復活・NEW TOMI S
  敗者からはい上がってきた
- 愛　媛・UARSD
  自然現象かなぁ？
- 茨　城・DYNAMITES
  このころのプロレスはおもしろかった
- 秋　田・F WARS
  ファミコンウォーズのユニット
- 熊　本・SANCHUS
  きっとともだちなんでしょう
- 岡　山・IMOANS
  友達と２人で作ったチーム
- 沖　縄・OKINAWA
  １通しか来なかった沖縄県
- 京　都・3LLS
  作者は激ペナレポートを送ってきた
- 福　島・LICENSE
  大名のチームみたい
- 岐　阜・ANCHORS
  これはなんでしょ？

内容はともかく、悪魔の名前がずらりそろった不気味なチーム

準々決勝第1試合 DEVILS-FOREIGNER

D	0	2	0	1	0	0	1	0	0	4
F	4	0	0	0	1	0	0	0	X	5

〔勝ち投手〕かりくそん〔負け投手〕はふぉめっと〔勝利打点〕でびす〔本塁打〕べるせふふ、さたーん⇒さんちぇのリリーフもさすがのひとこと。

今シーズンはいない選手がほとんど、ろーとる外人チーム

ファミコンウォーズのユニットのチーム。じそーえーの威力は絶大

準々決勝第2試合 F WARS-SANCHUS

F	2	2	3	0	1	2	0	0	0	10
S	1	0	0	0	0	2	4	0	0	7

〔勝ち投手〕せんとーえー〔負け投手〕しげもと〔勝利打点〕ほへい〔本塁打〕せんしゃえー（２本）せんしゃび、せんかん、じそーえー／くぼた（２本）、よしむら

ともだちの名前みたい。さて、このなかに女のコは何人いるでしょう

「激ペナがなければ、われわれ(わたし)は人生の数日間を失わずにすんだかもしれない」。(十字軍のボス)「仮に、激ペナがなかったとしても、コナミのピンポンがわれわれ(ボス)の生活をおびやかすだろう」。(編集部一同)―波紋を投げかけた激ペナ春の選抜は、平成元年４月５日、熱い視線をあびつつ開幕した。

この、大きな顔をしているトーナメント表から、数々のドラマが生まれたのだが、ベスト８までのドラマはトーナメントにある数字と諸君の豊かな想像力にゆだねるので、本誌では準々決勝から準決勝の白熱した試合をお伝えしよう。

準々決勝第１試合　福岡・DEVILS対大分・FOREIGNER。九州勢同士の戦いとなった。

DEVILS戦績→１回戦14対６、２回戦２対12、３回戦13対６……打撃中心のチーム。FOREIGNER戦績→２回戦４対８、３回戦２対６……今大会一の投手力。

FOREIGNERのエース「かりくそん」と抑えのエース「さんちぇ」の投手リレーが成功！　DEVILS打線の13安打の猛攻をかわし、４対５で逃げ切った。

準々決勝第２試合 秋田・F WARS対熊本・SANCHUSの南北決戦。

F WARS戦績→２回戦10対11、３回戦２対12……相手の投手に左右されやすい打線。SANCHUS戦績→１回戦10対０、２回戦11対５、３回戦10対７……毎試合４ホーマー以上飛び出すクリーンアップは強力。

結果は、F WARSが集中打で10対７とからくも逃げ勝った。

準決勝第１試合　FOREIGNER対F WARSで行われた。これまで完璧の投手陣をほこっていたFOREIGNERだったが、F WARSの集中打の前に投手４人をつぎこみ大苦戦。しかし、終わってみれば11対６でFOREIGNERの圧勝であった。

準決勝第1試合 F WARS-FOREIGNER

F	0	2	1	0	3	0	0	0	0	6
F	0	5	2	2	2	0	0	0	×	11

〔勝ち投手〕かりくそん〔負け投手〕せんとーえー〔勝利打点〕でびす〔本塁打〕せんしゃび／ろうまん、ぱとなむ、くろまてぃ

版〉春の選抜

準々決勝第３試合　前回準優勝・NEW PAPERS対大阪・VENUS 18。

NEWPAPERS戦績→２回戦シード参加10対11でからくも逃げきり初戦をかざる、３回戦８対13……毎試合20安打以上、２ケタ得点の打線は前大会よりパワーアップ。やや投手力に難があるが、それを上回る打撃力でカバー。VENUS 18戦績→１回戦５対10、２回戦８対４、３回戦12対５……スタープレイヤーこそいないが、こまめな投手リレーが効果的に相手の打戦を抑える。爆発的な打撃力は今大会ですでに実証済。両チームとも強力な打線が持ち味なだけに、力と力がぶつかる総力戦が展開された。

結果は８対11でVENUS 18の勝利。毎回、連打を浴びながらも打線が投手陣を援護、点差が広がらないまま、最終回を迎える。ここで打席に立つ５番なおあきに、がまんの投手リレーをつづける水口監督は激励する。はたして、なおあきの打ったボールは弧を描いてスタンドへ……劇的なサヨナラ３ランホームランで監督に準決勝へのキップをプレゼントした。

準々決勝第４試合　埼玉・STRANGERS対静岡・２ 3TEAMS。

STRANGERS戦績→１回戦19対20延長10回サヨナラ、２回戦９対４、３回戦12対14……犠牲フライで得点する手堅いチーム。２ 3TEAMS戦績→１回戦３対11、２回戦９対４、３回戦７対16……ヒットを集中して得点する。

準決勝第２試合　STRANGERS対２ 3TEAMS。

３対３の同点で迎えた延長12回裏、STRANGERSの３番あおまてえ凡退のあと、４番あかまてえが２塁打。５番らりるれろはバント。２アウト３塁とした。６番しろすか、初球をサヨナラヒット！延長12回４対３でＳＴＲＡＮＧＥＲＳが決勝戦へ出場。

4番手投手れぽーとは打者からのコンバート、吉とでるか凶とでるか

準々決勝第3試合 NEWPAPERS-VENUS 18

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
N	2	1	0	2	0	2	1	0	0	8
V	2	0	2	2	2	0	0	0	3	11

〔勝ち投手〕ふぇありぃ〔負け投手〕はながみ〔勝利打点〕なおあき〔本塁打〕ほうがんし、かれんだー／みあん、なおあき（２本）⇒激ペナらしいサヨナラゲーム。

作者の名はなおあき、５番以外選手はみーんな女のコ。ハーレムじゃ

ものすごく安直な名前をつけたくせに選手のやることはこまかい

準々決勝第4試合 STRANGERS -2 3TEAMS

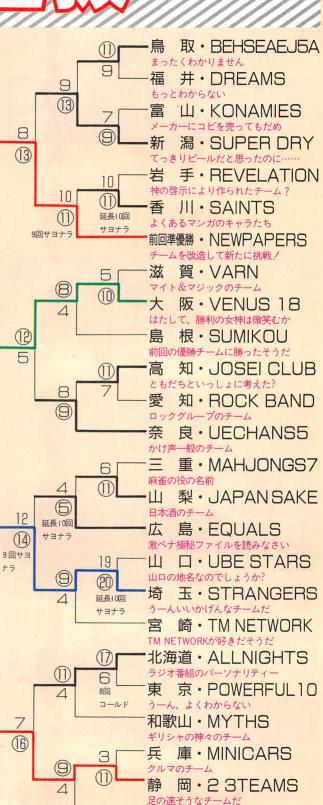
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
S	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	4
2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3

〔勝ち投手〕まきゅはりゃ〔負け投手〕つだ〔勝利打点〕くろまてえ〔本塁打〕あかまてえ／すけと⇒ホームランもヒットもそれほど多くないのに勝つ、STRANGERS。

準決勝第2試合 VENUS 18-STRANGERS

〔勝ち投手〕ばば〔負け投手〕みゅう〔勝利打点〕しろすか〔本塁打〕あかまてえ⇒１塁打の数が両チーム合わせて35本と異常に多かった試合。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計
V	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3
S	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	4

今大会はみんな打者のレベルが高く、２ケタ得点がふつうだった

決勝戦 埼玉県代表STRANGERS優勝

FOREIGNER-STRANGERS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
F	0	0	0	0	0	5	0	1	0	6
S	2	0	2	4	0	0	0	0	X	8

〔勝ち投手〕ばば〔負け投手〕かりくそん〔勝利打点〕あかまてえ〔本塁打〕くろまてぃ１(6回・ばば)、ぱとなむ１(6回・ばば)／あかまてえ１(3回・かりくそん)〔二塁打〕げいり１、でびす１１／あおまてえ2、あかまてえ１〔犠飛〕ぱとなむ１／ぶうま１〔盗塁〕しろすか１⇒STRANGERS・ばばは5回まで被安打4と好投。

猛打STRANGERS

先攻はFOREIGNER、後攻はSTRANGERSで決勝戦ははじまった。
１回表　FOREIGNERはSTRANGERSのエースばばの立ち上がりを攻め、ヒット３本を記録するが得点にはいたらなかった。
１回裏　STRANGERS打線も同じく、立ち上がり制球の定まらないかりくそんをとらえ、犠牲フライと４本のヒットではやばやと２点を先取した。
２回表　先頭打者の６番ぱとなむは足がわざわいしてセンターゴロ。７番ぽんせはカーブをセンター前に運ぶしぶいヒット。しかし、盗塁に失敗してみすみす、チャンスをつぶす。

⬅先取点はSTRANGERSがとった

２回裏　先頭バッター８番かるしけがレフト前ヒットで出塁。９番かりくそんはピッチャーゴロを打ってダブルプレイ。この回は３人で攻撃終了。
３回表　ピッチャーばばが復調、５球で攻撃終了。
３回裏　ランナーをひとりおいて、４番あおまてえがホームラン。４点と差がひらく。
４回表　前の回よりさらに短く、３球で終了。
４回裏　２アウトから打線が爆発。１～６番までの連続ヒットの猛攻撃を開始。この回から登板のさんちぇに罵声が飛び交った。まるで、むかしの巨人のようだ！

9回表ドラマは生まれず

５回表　０対８の大差。打線に元気がなく、この回も３人で終了。
５回裏　１番くろまてえ、２番しろまてえ、３番あおまてえ、の連続ヒットで満塁。このチャンスにあかまてえはフライをうちあげてしまい、三者残塁。
６回表　ついに、さんちぇを見かぎり、げいりを代打に起用。期待どおりの働きで２ベースヒット。１番にかえって、くろまてぃが２ランホームラン。これで、２対８。さらに、ランナー２人をおいて６番ぱとなむが３ランホームラン。ようやく、３点差につめよる。
６回裏　ヒットが続かず、ランナー３塁残塁。
７回表　三者凡退。
７回裏　セカンドまでランナーは進んだものの続かずスリー アウト。

⬆FOREINERの反撃もここまで

８回表　３番でびす２ベースヒット、４番ぶうま凡退のあと、５番ばあすがライト前に運んで、ランナー、１塁、３塁。６番ぱとなむの犠牲フライの反撃も１点どまり。
８回裏　三者凡退。
９回表　９番に代打れおんを起用したが、センターフライで終わった。ドラマは生まれず、６対８のままゲームセット！

大会を終えて

こうして、激ペナ春の選抜は終わりました。ユニークなデータを送っていただいた読者のみなさんありがとうございました。次回の開催は今のところ予定していませんが、今回の反響しだいでは……などと考えているので、感想などあったら十字軍に送ってください。
ところで、５月号で決勝戦の組み合わせを当てる「春の外ウマ」ですが、当選者などの発表は７月号になりますので２－７にかけた人はワクワクしながら待っていてください。また、そのハガキにいろいろメッセージが書いてあったので、２通紹介しましょう。
「いつも、おもしろく読ませてもらっています。激ペナは持っていないので誌面から雰囲気だけ味わっていますが、今回は外ウマということなので、参加させていただきます。予想は４－５です」
(埼玉県／小沢武久・30歳)
☆ハガキのすみにあった「単勝なら兵庫」もはずれました。
「かんばれ！ UECHANS5。私、奈良の三冠王は自ら応援団長をかってでて、かならずUECHANS5を優勝させます！」
(奈良県／奈良の三冠王・？歳)
☆このほか、ことごとくはずれたチーム予想も送ってくれました。

激ペナ2のこと

本誌特派員：渋谷記者

110ページのカミングスーンでも紹介しているように、７月とか８月には激ペナ２が発売されるらしい。カミングスーンの記事はコナミにふつうに取材して得たものなので信頼できる。が、このコラムは違う。だいぶいいかげんだ。

⬆激ペナをVRAM128Kに改造して斜めスクロール

このコラムでの激ペナ２は、４月６日の午後７時から六本木のとあるタイ料理屋(詳しくは覚えてない。料理は辛口だった)で開かれていたとあるパーティーで、だいぶビールを飲んだあとにコナミの池田さんから聞いたつもりのことだ。池田さんには口にした記憶がないかもしれないが、池田さんがなんといおうと、本誌記者は聞いたつもりになっているのだからしょうがない。

■MSX2/2+、VRAM128K

対応機種はMSX2/2+になる。残念ながら激ペナ２もMSXでは動かないのだ。MSXのRAM8Kしか持っていない人は、『コナミのピンポン』をライフワークにするしかないらしい。さらに、激ペナ２はVRAM128Kになる。Mファンの読者アンケートから、VRAM64KのMSX2を持っているユーザーが2.9%生存していることが判明しており、彼らは激ペナ２のためにマシンを買い換えるハメになるのだ。
VRAMが128Kになった理由は、斜めスクロールさせるためと、全体にスピードアップするためだ。なぜそうなるのかは、教えてあげない。私は弟子をとらない主義なのだ。

■選手が成長していく

ペナントレースモードのとき、エディットした選手たちが成長していく。見かけの打率やホームラン数よりもよく打つのは乱数のイラズラで、激ペナでもよくあった(というかほとんどそう)のだが、見かけの走力よりも足が速かったり、見かけSPDよりも球が速かったりはしなかった。激ペナ２では、それが起こる。きっと池田さんはそういいたかったのだ。
そういうわけで、紙尾明美さんを囲む会は幕を閉じたのでした。

激ペナ春の記録

数年まえに「記録それははかない」というフレーズで日本中をばかばかしい大会で席巻した番組がありましたね。日テレの例のヤツです。で、激ペナ大会実行委員会としてもここまで盛り上げたんだから記録も大事かなと、思って、別にページがあまったわけではないんです。この記録を作るにあたって担当者は3日3晩徹夜しました。自宅の電気も止められました。まさに、血と汗と涙の記録です。

優勝　埼玉県代表STRANGERS
（賞品→ゲーム3本およびMファン特製テレホンカード）
準優勝　大分県代表FOREIGNER
（賞品→ゲーム2本およびMファン特製テレホンカード）
第3位　秋田県代表F WARS
　　　大阪府代表VENUS 18
（賞品→ゲーム1本およびMファン特製テレホンカード）
十字軍特別賞　埼玉県WATCHS3
（受賞理由→直接編集部にディスクを持ってきた、中山道太のお父さんの親ばかぶりに、両親と離れて暮らしている十字軍Oが感動したため。したがって、賞品の十字軍特製福袋は道太ではなくお父さんのものだ！）
最優秀選手　あかまてえ(STRANGERS)
打率4割5分、打点13。優勝に大きく貢献した。

〈打率〉
10割　まつもとい(KAPPEISTAR) 4打数4安打本塁打1／おくりむ(VARN) 4打数4安打
8割5分　いしい(UBESTARS) 7打数6安打本塁打1
8割3分　しぇるーん(DREAMS) 6打数5安打
8割　さわむら(JOSEI CLUB) 10打数8安打本塁打2／うえすぎ(LICENSE) 5打数4安打／りゅうぞう(LICENSE) 5打数4安打／きよはら(LIONS) 5打数4安打／だて(OTOKOJUKU) 5打数4安打本塁打2／いくさあつう(SUMAIRUBAN) 5打数4安打

〈本塁打〉
6本　くぼた(SANCHUS)
5本　じそーえー(F WARS)／あかまてえ(STRANGERS)／みあん(VENUS 18)
4本　ほうがんし(NEWPAPERS)／ながお(SUPER DRY)／なおあき(VENUS 18)／はしもと(2 3TEAMS)

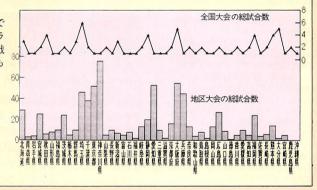
〈打点〉
18打点　はしもと(2 3TEAMS) 4試合19打席
16打点　あのねのね(ALLNIGHTS) 3試合15打席
15打点　くぼた(SANCHUS) 4試合19打席
13打点　あかまてえ(STRANGERS) 6試合33打席／みあん(VENUS 18) 5試合25打席
12打点　すとおん(VENUS 18) 5試合25打席
11打点　じそーえー(F WARS) 4試合19打席
10打点　ほうがんし(NEWPAPERS) 3試合15打席／とりい(NEW TOMI S) 2試合10打席

〈盗塁〉
2回　きよみつ(SANCHUS) 4試合8出塁／しろすか(STRANGERS) 6試合14出塁／しおん(VENUS 18) 5試合8出塁

〈防御率〉
1.285　かなた(SUPER DRY) 2試合7イニング自責1
2.076　ふぇありぃ(VENUS 18) 5試合13イニング自責3
2.250　まきゅはりゃ(STRANGERS) 6試合16イニング自責4
2.571　けんびし(JAPAN SAKE) 2試合7イニング自責2
3.600　きむら(SANCHUS) 3試合10イニング自責4
4.500　よしたけ(ALLNIGHTS) 2試合6イニング自責3／さんちぇ(FOREIGNER) 4試合8イニング自責4／じゃいあん(FUJIKO) 3試合22イニング自責11
4.695　ようちゃん(2 3TEAMS) 4試合23イニング自責12
5.142　はくし(NEWPAPERS) 3試合7イニング自責4／ぱるせら(VARN) 1試合7イニング自責4

〈奪三振〉
4個　はふぉめっと(DEVILS)
3個　かりくそん(FOREIGNER)
2個　りゅうおう(DRAQUEST)／じゃいあん(FUJIKO)／としかつ(JOSEI CLUB)／わたなべ(LIONELS SP)／じょしょ(SHOCKERS)／ばば(STRANGERS)／あちゃっ(UECHANS5)／つだ(2 3TEAMS)

グラフで見る激ペナ春の選抜大会

レーダーの塁打数とは、本塁打以外の安打を塁ごとに加えた総塁打数を試合数で割ったものだ。こうして見ると強いチームほど、正5角形に近い。また、棒グラフは地区大会の試合数。その上の折れ線グラフは全国大会の試合数である。激戦区を勝ち抜いても全国大会の1試合目で負けてしまう神奈川県のようなチームもいてなかなか興味深い。やっぱり、激ペナは運なのね。

糸井重黒、女性チームをしつこく追跡する！

私が激ペナ評論家、糸井重黒だ。だれも読まないだろうこのコラム、今回のテーマは「激ペナ春の選抜に参加した女性チームを追跡する」である。私の趣味にあった企画だ。

さて、大会に参加したすべてのチームを調査した結果、女性からの応募は多数あった。だがしかし、である。さらに追跡調査していくうちに、母親なり妹なりの名前を無断で借りて二重投稿しているのがほとんど、という衝撃的事実が判明したのだ。それらを除外し、私自身が女性のチームだと確信を持てたものだけを残すと、わずかに3チームしか残らなかった……。

しかたなく、女性だと確信したチームの作者に、電話取材をすることにした。まずは「JUNBAS」の作者、高橋弘子(神奈川)に電話してみたが、1000回コールしても出ない。自宅の「ヒロ美容室」がお客でいっぱいなのだろうか……。

つぎは、岡山県地区大会で準決勝まで残った「SI UNIT9」の作者、大楠香織に☎。話を聞いてみると、チームデータを兄が考え、選手の名前は彼女が考えたそうだ。国際単位を名前にするところをみると、バイリンギャルかと思ったのだが、方言がいかすデパートガールなのである。20才というのもグッドだ。

↑女性からの投稿ディスクや手紙。男くさい大会に咲いた数輪の花

最後に紹介するのは「JANIES」の作者、P.N.蜂谷真由美(愛知)。アナクロなP.N.が糸井の好みだぞ、山下真弓。応募理由は？「兄に勝ったから」。チームデータは考えて設定した？「てきとう」。妹のチームに負け「こんなはずでは」と叫んだ兄の立場がないぞ。

カラフルな多色刷りの原理と方法をピクピクピクニック

BASICピクニック

#2 カラフル街&H7E番地

なぜこんなにカラフルな文字ができるのか、BASICの七不思議の1つ、多色刷り。いかにも高度な技のようだがじつはかんたんにできるのだ。

BIOS（バイオス） Basic Input Output System（ベーシック・インプット・アウトプット・システム）の略。基本入出力システムと訳される。コンピュータの中核となるCPU（データを処理している部分。MSXではZ80Aという LSIが使われている）と、キーボード、ジョイスティック、ディスプレイ、プリンタ、ディスクドライブなどなどの入出力装置とを結びつけるためのさまざまなマシン語プログラムの固まり。いくつかはBASICでもスイッチを切り換える感じでかんたんに利用できる。また、ほかのものもマシン語の知識があれば活用できる。

USR関数 USR関数は、DEFUSRn=<アドレス>という形式（nは0から9の整数）で、0から9まで10個定義できる。nを省略すると0とみなされるが、今回の記事では、その省略された形を使っている。

パターンジェネレータテーブル 英語で書くとpattern generator table。文字パターンのデータを記憶しているVRAMの一部分。SCREEN0やSCREEN1のテキストモードでは、1文字に対し8バイトずつが割りあてられている。

カラーテーブル color table。文字の色(前景色と背景色)を記憶しているVRAMの一部分。ここを書きかえると文字の色が変わるが、SCREEN1のカラーテーブルはたった32バイトしかなく、8文字のグループごとに2色ずつしか指定できない。

多色刷りは&H7E番地で生まれる

ふつうのSCREEN1ではVPOKEを使ってもせいぜい8文字単位に2色ずつしか指定できない。それなのに、たとえば写真のようなレインボーカラーの文字を使ったプログラムにときどき出会う。文字をパターン定義して、ゲームのキャラクタや背景もそれで作っていることもある。

そういうプログラムはたいていマシン語を使っていることが多いので、多色刷りはマシン語でなければできないと思いこんでいる人もいるかもしれない。

しかし、じつは、多色刷りはすべてBASICでできるのだ。ただ、ふつうのSCREEN1ではできない。ちょっとした仕掛けが必要だ。

その仕掛けは、あらゆるMSXの本体に組みこまれているROMのなかのBIOS（バイオス）と名づけられた部分にある。

⬆レインボーカラーの多色刷りの文字。31ページのプログラムを走らせたあと0からzまで表示したもの。文字ごとに色を変えることもできる

ここのアドレス&H7E（10進数で126）に、SCREEN1を多色刷りモードに切り換えるスイッチがあるのだ。そして、そのスイッチを押すためのものがBASICにはちゃんとある。

それがUSR関数という、特殊な関数だ。多色刷りモードのスイッチの入れ方だけを説明しておこう。

```
DEFUSR=&H7E
```

が、USR関数を「&H7Eのスイッチを入れる」と定義するための命令文だ。

そして、

```
A=USR(0)
```

として、実際に式のなかでUSR関数を使うと、その時点で、多色刷りモードに入る。

この場合、変数Aやカッコのなかの0には意味がない。USR関数が使われているということだけがたいせつなのだ。

で、このスイッチを入れるとなにが起こるか。SCREEN1のVRAMの構成が、右ページのようにダイナミックに変わってしまうのだ。

パターンジェネレータテーブル（以下PGTと略）の大きさは3倍になり、カラーテーブル（以下CTと略）の大きさはなんと、192倍にもなる。

多色刷りは、この飛躍的に大きくなったCTを利用しておこなっているのだ。

ダイナミックに変わるVRAMの構成

ふつうのSCREEN1

アドレス	内容
&H0000〜&H07FF	パターンジェネレータテーブル
&H1800〜&H1AFF	パターン名称テーブル
&H2000	カラーテーブル(&H201Fまで)
&H3FFF	

※スプライトに関係する部分などは省略しました

多色刷りのSCREEN1

アドレス	内容
〜&H07FF	エリア1用
〜&H0FFF	エリア2用
〜&H17FF	エリア3用
	パターン名称テーブル
〜&H27FF	エリア1用
〜&H2FFF	エリア2用
〜&H37FF	エリア3用

※多色刷りでは、画面を3分割し、各エリアごとに文字パターンデータとカラーデータを持っている

多色刷りの効果がわかるプログラム

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 FOR I=&H2000 TO &H37FF
40 VPOKE I,RND(1)*256
50 NEXT
60 LIST
```

※多色刷りモードに入り、ランダムなカラーデータをセットする

ふつうのSCREEN1で、上のプログラムリストを表示

しばらくすると各エリアごとにランダムな色がつく

見にくいけれど上3分の1にリストの文字がちゃんと表示されている

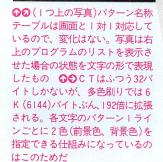
ふつうのSCREEN1と多色刷りモードとでは、こんなにもVRAMの構成が変わる。とくに、8文字単位に1バイトぶん(前景色と背景色の指定に1バイトかかる)しか用意されていなかったCTが、3つのエリアの1文字単位に8バイトぶん(文字のパターン1ラインごとに1バイト)が使えるように拡張されている点に注目してほしい。

パターンジェネレータテーブル

文字のパターンのセットが入っている部分　多色刷りでは画面3分の1ごとに各エリア用のセットがある。ただし、ここでは後半3分の2にはなにも入っていない

パターン名称テーブル

カラーテーブル

(1つ上の写真)パターン名称テーブルは画面と1対1対応しているので、変化はない。写真は右上のプログラムのリストを表示させた場合の状態を文字の形で表現したもの　CTはふつう32バイトしかないが、多色刷りでは6K(6144)バイトぶん、192倍に拡張される。各文字のパターン1ラインごとに2色(前景色、背景色)を指定できる仕組みになっているのはこのためだ

VDP　Video Display Proccessor(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の略で画面表示用LSIのこと。とくに、MSX2のVDPに使われているLSIには、MSX-VIDEOという愛称がある。MSXの画面表示はこのVDPに牛耳(ぎゅうじ)られているのだが、めったに表に出てこないので、存在に気がついていない人も多い。いわば、VRAMの頭脳のようなものだ。ところで、VDPにちょっかいを出すためのVDP(n)というシステム変数があり、これがまたおもしろいのだが、それはまた別の機会に。

パターン名称テーブル　パターンネームテーブル(pattern name table)ということもある。画面と1対1対応していて、画面のある部分に文字があると、パターン名称テーブルの対応する部分にはその文字のキャラクタコードが入っている。逆に、パターン名称テーブルのあるアドレスに数値を書きこむと、その数値をキャラクタコードとする文字が画面の対応する部分に表示される。ところで、LOCATE文で文字の置ける範囲は限られているが、パターン名称テーブルを使えばたとえばファンクション表示の上にも文字を置くことができる。

キャラクタコード　文字に割りふられた整理用番号。通常、キャラクタコード0から31はコントロールコードという特殊な制御コードに割りあてられているが、VRAMではキャラタコード0から31は「月」などのグラフィックキャラクタに割りあてられている。VRAMでのキャラクタコードのことをパターン番号ということもある。このへんのことは、67ページの「ファンダムハウス」でちょっと悩んでいる。

MSX1ユーザーへ　この記事の写真にはグラフィックキャラクタの一部分(「木」以降4文字)に妙な色のついているものがある。これはMSX2/2+の特性で、MSX1ではふつうの文字でしか表示されない。しかし、いったん多色刷り用のカラー定義をすれば、MSX1もMSX2/2+もまったく変わりがないのでご心配なく。

MSX2/2+ユーザーへ　右ページにあるカラフル斜体文字プログラムに次の行15を加えてみよう。

```
15 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40
```

プログラムが走りはじめたときに画面の上3分の1だけでなく、画面ぜんぶの文字が見えるようになる。これは、エリア2、3用のPGTと、SCREEN0の80字モード、40字モードのPGTがたまたま一致していて、モードを切り換えるたびに文字のパターンがVRAMに残っていくからだ。

SCREEN1のふりをしたSCREEN2

ところで、多色刷りSCREEN1のVRAMは、SCREEN2のそれとそっくりなのだ。それも当然。多色刷りモードのスイッチを入れるということは、BIOSの「VDPのみをグラフィック2(SCREEN2)モードにする」という部分を実行することだからだ。かんたんにいうと、「画面表示の仕組みだけをSCREEN2と同じにする」ということになる。

ふつう直接SCREEN2という命令文を実行すると、とたんにテキストモードにもどってくるが、これはBASICの性格のせいだ。しかし、VDPだけをSCREEN2にした場合は、BASICにとってあくまでここはSCREEN1というテキストモードのままだ。つまり、BASICに対してSCREEN1のふりをし、VDPに対してはSCREEN2としてふるまっていることになる。

SCREEN2の画面表示の仕組みはなかなかおもしろい。

SCREEN2にもいちおうパターン名称テーブル(以下PNTと略)があるが、じつはここには0～255の数値がこの順で3回くりかえして入れられたまま変化しない(文字1セットぶんは画面のちょうど3分の1ずつに置かれる)。つねに、キャラクタコード0から255の文字が3セット、固定して表示されているだけなのだ。

この文字のセットには、それぞれ独立したPGTが対応していて、画面3分の1ずつが別々のPGTを持っている。

SCREEN2を実行すると、PGTをすべて0にしてしまうので、最初はなにも表示されていないように見える。そこでたとえば円をかくとどうなるか。ここがおもしろい。その円の線が通過する部分の各文字を、全体として円になるようにパターン定義していくのだ。同時にCTも指定どおりに変えていく。

下のカコミのプログラムは、その仕組みを実験したものだ。SCREEN2で円を書き、そのまま、SCREEN1にもどって多色刷りモードに入ってから、キャラクタコード0から255の文字をPNTに直接3セットぶん書きこんでいる。つまり、SCREEN2でのPNTを再現しているわけだ。すると、SCREEN1に円が現れる/

画面の上3分の1が変なのは、SCREEN1を実行したとき、自動的にPGTのエリア1に相当する部分に文字パターンが書きこまれるからだ。CTはまえのままなので、色だけが円の部分を構成している。

逆にいうと、多色刷りモードに入ったときは、エリア1のぶんのPGTしか文字のパターンを持っていないことになる。だから、エリア2、3用のPGTにも文字パターンを書きこんでおかないと文字が見えないのだ。

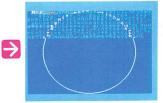
この作業をBASICでやると時間がかかるので、その部分だけをマシン語でやっているプログラムが多い。多色刷りをマシン語でやっているように見えたのはそのせいだったのだ。

↑すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラムを実行してリストを表示させてみた。すべてBASICでここまでできるのだ

SCREEN1とSCREEN2の密会現場

SCREEN1で円を見るプログラム

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 2
20 CIRCLE (127,95),95
30 SCREEN 1:KEYOFF
40 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
50 FOR I=&H1800 TO &H1BFF
60 VPOKE I,I MOD 256
70 NEXT
80 GOTO 80
```

↑行20を実行しおえたところ。SCREEN2で円をかいた

↑行70を実行しおえたところ。SCREEN1にも円が現れる

すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラム

初期設定

行10は、このプログラムを実行するまえにSCREEN2を実行していれば、なくてもかまわない。そうでない場合は、最初しばらくのあいだまったく文字が見えなかったり、8文字だけが妙な色で見えていたりする。行30がこの記事の全プログラムに共通して使われている多色刷りモードに入る部分。

画面を文字で埋める

ここは、たんにキャラクタコード0から255までの文字を画面いっぱいに表示しているだけ。30ページのプログラムの行50〜70とまったく同じだ。&H1800というアドレスは、SCREEN1のPNT(パターン名称テーブル)の先頭アドレスで、ここから1バイトずつ、0〜255の数値を順に書きこんでいる。PNTの大きさは256×3バイトなので、MODを利用して3セット書きこんでいる。画面には最初、上3分の1でしか文字が見えないが、エリア2、3用のPGTに文字パターンが定義されていないためだ。MSX2以上ならぜんぶ見えるようにする方法がある(左ページの注記参照)ので試してみよう。

上3分の1しか文字が見えないが、実際には下にも文字は置かれている

```
10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2
20 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
30 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
40 FOR I=0 TO 256*3-1
50 VPOKE I+&H1800,I MOD 256
60 NEXT
70 FOR I=&H2000 TO &H37FF
80 VPOKE I,(I MOD 8 +5)*16+1
90 NEXT
100 FOR I=0 TO &H7FF
110 D=VPEEK(I)
120 D=D OR D¥2:D=D¥VAL(MID$("84442211",I
 MOD 8 +1,1))
130 FOR J=0 TO 2:VPOKE I+&H800*J,D:NEXT
140 NEXT
```

色をつけていく

&H2000はCT(カラーテーブル)の先頭アドレス。ここから1バイトずつカラーデータを書きこんで色をつけている。1文字は横8ドット×縦8ラインで構成されているが、多色刷りのCTは、1ラインごとの前景色と背景色の組み合わせを1バイトとして、1文字につき8バイトずつ割りあてられている。ただし、ここもエリア1〜3用に分割されているので注意。

キャラクタコード順に次々と色がついていく。エリア2、3の文字はぜんぶ背景色(黒)になっている

斜体文字にする/エリア1〜3にパターン書きこみ

&H7FFは、PGT(パターンジェネレータテーブル)のうち、エリア1用のPGTの最終アドレス。エリア1の文字パターンを行110、120で斜体処理しながら(この部分は先月号で紹介したプログラムと同じ)、その結果を行130でエリア1〜3に書きこんでいる。画面では、エリア1が斜体文字になっていくのと同時にエリア2、3にも同じ文字が表示されていくように見えるはずだ。

斜体文字の処理をしてエリア2、3にも同じパターンを書きこんでいく。ここではじめて前景色の色が出てくる

エリア1にいた「A」の場合

エリア1の文字Aに注目すると、まず1ラインごとに色をつけられ、次に斜体文字に変化していく。

イラスト文字のサンプルプログラム「虹と白い雲」

苦労をおしまなければイラストふうの文字も作れる。行1000〜1070は文字ac用のデータ、行1080〜1150は文字bd用のデータ。0と1だけのデータは、8桁ずつが左の文字のパターン、右の文字のパターンになっていて、あとに続く2つの数値(16進数)でそのラインの前景色と背景色を1文字の1ラインずつ指定している。

```
10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2:SCREEN 1
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 A$="ac"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"b
d":AD=ASC("a")*8
40 LOCATE 10,1:PRINT A$
50 RESTORE 1000
60 FOR I=0 TO 15
70 READ P$,C1$,C2$
80 P1=VAL("&B"+LEFT$(P$,8)):P2=VAL("&B"+
RIGHT$(P$,8)):C1=VAL("&H"+C1$):C2=VAL("&
H"+C2$)
90 VPOKE AD+I,P1:VPOKE AD+I+&H2000,C1
100 VPOKE AD+I+16,P2:VPOKE AD+I+&H2000+1
6,C2
110 NEXT
```

```
1000 DATA 1111000000000000,86,64
1010 DATA 0000111111110000,89,64
1020 DATA 1111000000001111,A9,68
1030 DATA 0000111111110000,A2,98
1040 DATA 1111000000001111,72,9A
1050 DATA 0000111111110000,75,2A
1060 DATA 1111000000001111,D5,27
1070 DATA 0000111111110000,D4,57
1080 DATA 0000000000001111,F4,5D
1090 DATA 0000000000001111,F4,D4
1100 DATA 0000000000000000,F4,F4
1110 DATA 0000110000000000,F4,F4
1120 DATA 1001111000000011,F4,F4
1130 DATA 1111111100000111,F4,F4
1140 DATA 1111111100000011,F4,F4
1150 DATA 1111111000000000,F4,F4
```

左のプログラムを実行した結果。ほんの4文字ぶんのCG

SHOW

全国縦断6都市で開催されたMSXイベントの裏も表も見てきた特派員の実感レポート！

MSX SPRING TOUR '89

4月号で紹介した「MSXスプリングツアー'89」のイベントは、3月21日の北海道にはじまって4月9日の名古屋で打ち上げとなった。会場でミニ4駆のタイムラップをはかっているせいもあってか、全体に人出が多く、なかなか盛況でした。

イベント会場には、昨年の夏、冬のイベントと同じく新作ソフトの体験コーナーが設けられ、20種類ほどのゲームが動いていたのだが、もぎたてプンプンは、パックマニアとまだ動きのぎこちないファミスタ、ぎゅわん自己2、魂斗羅くらい。首斬り館はデモだけ、残りは冬のイベントと大差ない感じだった。

というように新作ゲームコーナーはいまいちだったのだが、ゲームメーカーのステージは、プレゼントをどっさり持って来てクイズやゲーム大会をやってイベントらしくにぎわっていた。

では、各会場ごとの報告。

■札幌(そごう電器YES)

そごう電器の店前には、なんと午前3時から人がならびはじめた。ミニ4駆を抱えた3人の少年がまだえらく寒いなか、イベントがはじまる10時30分まで待っていたわけ。北海道のミニ4駆熱はすさまじい。はじまってからも、イベント会場のある4階から1階までの階段がミニ4駆の少年たちで埋まっていた。

■東京(スタジオアルタ)

会場中央にミニ4駆のコースが2つ設けられ、そのまわりに新作ゲームコーナーが設けられていた。ミニ4駆軍団の動きに不安を抱くも、近くの新宿伊勢丹で本家のタミヤがイベントをやっていたため、混乱はなし。メーカー対抗ドーピングOKミニ4駆大会では、ゲームアーツが驚異の1秒58。あまりの速さに車の残像しか見えなかった。

■広島(ダイイチパソコンCITY)

なんとイベントの日がMファンの責了(雑誌作りの最後を飾る神経質なイベント)にぶつかってしまい、本誌特派記者は出向けなかった。ごめんなさい。ステージの進行役のおねえさんに聞いたらステージのときのノリはいちばんだったそうです。

■大阪(大阪ABCエキスタ)

ここの会場には思いきり遅刻してハジをかいた。Mマガの加川さんがミニ4駆にカメラ用の1個1600円くらいするリチウム電池を使って(使い捨てだぞ)目立っていた。T&Eの内藤さんの車は1秒40台の記録を練習で出していたのに、本番では壊れてリタイアしてしまった。

■福岡(ベスト電器)

イベントの日が学校の始業式とぶつかってしまったせいもあって、いまいち人出が少なかった。ファンダムで有名なGENさんも来ていました。

■名古屋(テクノ名古屋)

ゲームアーツのステージがすごかった。ディスクステーションのサムシリーズで有名なサム本人(原田修さん)が発泡スチロール製のサムのお面を付けて登場して大ウケ。ゲームアーツはミニ4駆のほうでも1秒47を出して有終の美を飾った。

札幌2600人

入場者の6割はミニ4駆目当て！

東京4100人

さすがに入りはいちばんの東京

広島1800人

元気度ナンバー1の広島会場

大阪3100人

マルチビジョンがかっこいい

福岡1400人

半生のファミスタをテストプレイ

名古屋2100人

レイドック2の順番待ち

●そのパワーはなんだ／4月号FFBの今川！　てめえベーマガにも同じ内容で載ってるぞ！　二重投稿はいけないんだぞ！(東京・木下修、ほかたくさんの人々)⇒二重投稿するヤツのパワーよりも、わざわざそのベーマガの切り抜きをハガキに貼りつけて送ってくる人々のパワーのほうがすごい。その「そんなこと見逃さないぞ！」というギラギラしたものはいったいどこからくるのだろう。なかなかコワイものを感じるぞ。(バ)

新製品 有名CGツールがMSXに登場 ダ・ビンチ

他機種で評判の高かったCGツール『ダ・ビンチ』がようやくMSXにも登場する。

MSX2(VRAM128K)/MSX2+対応の2DD。現在開発中だが、5月下旬か6月ころには発売できる予定。予価7300円。発売・小学館。※問い合わせ先=ポプコム・新企画社☎03-263-6940

スクリーンモード8を使用しているので256色ぜんぶが使える

マウスがあるに越したことはないが、キーボードでも使用可能。基本的な操作は、現在のCGツールの常識となっているアイコン選択方式だ。色を選び、ペン先を選び、点や曲線や直線などを選んでかいていくわけだが、線をかくアイコンのなかにちょっと珍しいものがある。

24種類のペン先から適当に選んで文字をフリーハンドで書いてみた

いわば雲形定規を使って線をかくような感じで、位置を次々に指定していくだけでなめらかな曲線をかいてくれる機能だ。マウスで直接曲線をかこうとしてもなかなかむずかしいときは、これを使うと便利そうだ。

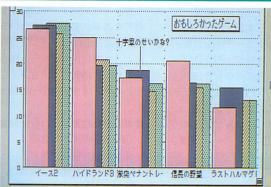
上の画面にものすごく適当に色を付けてみた。いろんな表現が可能

使用するスクリーンモードはSCREEN8(BASICで画面ロードできるファイルも作れる)なので、256色を同時に使え、さらにタイルパターン機能もあるので、ドット単位で色を組み合わせた中間色や背景用の模様なども作れる。

コピー機能、ブラシ機能、アンドゥー機能(今やったことを取り消す)はとうぜん用意されているが、なかでもアンドゥー機能は、直前にやったことをぜんぶ取り消すのではなく、何段階かにわけて好きなところで止めることができて便利だ。

色を重ねたときにその部分だけ色をさまざまに変える機能もあるので、くふう次第でおもしろいCGが作れそうだ。

文字(漢字も使える)を置いたりコピーしたりして遊んでみた。下にあるのがアイコン

新製品 表ならまかせてHALの新人! GCALC(ジーカルク)

棒グラフはいくつかの項目を重ねて表示して比較にも使える。データは1月号から4月号までのアンケートの結果から

HALNOTEにまた新しいアプリケーションが加わった。表計算プロセッサ『GCALC』(MSX2/2+、VRAM128K、2DD、1万4800円)、いろんなデータを表の形で集計管理し、グラフを自動作成してくれるソフトだ。

本誌でもなんども紹介しているけれど、HALNOTEとは、おたがいにデータを共有できる実用ソフト群とその基本システムの総称だ。GCALCは、その新しい仲間の1つだが、HALNOTE以外の実用ソフトと違って、これ単独では動かない。HALNOTEのシステムと日本語ワードプロセッサ、図形プロセッサを組み合わせた、いわゆる「基本3点セット」(2万9800円)が必要なのだ。

推移がわかりやすい、折れ線グラフ。コメントをうまく使おう

さて、GCALCにできることは、表作成と表計算、そしてグラフ作成だ。できあがった表やグラフは、HALNOTEの他のソフトでもかんたんに利用することができる。たとえば、HALのワードプロセッサに呼びこんで、グラフの入った説得力のあるレポートなどを作ったりできるわけだ。

全体の比率を見る円グラフ。切り離して強調すれば、見やすい

表作成・表計算とは、基本的な表の形を作って、もとになるデータを入力すれば、その合計や平均値、ほかにも基本のデータを計算して得られるさまざまなデータを自動的に書きこんで、目的の表を完成してくれる機能だ。身近なところでは、こづかい帳とか家計簿、成績表などなどをMSXで管理するのに役立つだろう。

作れるグラフは、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの3種類あり、用途に合わせて使いわけることができる。コメントや、タイトルも入れられるので、見やすく楽しいものができそう。

カラー印字はできないけれど、グラフをプリンタで打ち出すこともちろんできる。

※問い合わせ先=ハル研究所☎03-252-5561

しつもんでんかより

●確認用データ/「激走レーシングを打ちこんだんですけど……」「うまく動かない?」「はい」「新・打ちこみミス発見プログラム2は使っていますか?」「ええと、それがよく使い方がわからないので……」「使い方は、ファンダム2色の最初のページに載っていますのでそちらを参照してください」「むかし、挑戦したことがあるんですが、どうしてもうまくいかなかったんです」「確認用データが表示されないんですか?」「ええ、9000>200、9010>152、9020>153……9060>??と直接打ちこんだりしてみたんですがだめでした。」☆もう一度使い方をよく読んでくださいね。(F)

●石の上にも3年/「1本の矢ではかんたんに折れてしまうが、3本では折れない」という話があるが、友人3人と協力してアンケートハガキを出し続けて1年になる。これが当選しないと3本の矢が折れてしまう。「12度目の正直」で当選してくれ。(大阪・中野卓哉)⇒石の上にも3年。たんなるこじつけだが、3年もたてば友情も薄れてハガキを出すこともなくなり、青春の1ページと化すのだ、それまで待て。(バ)

しつもんでんわより

●不幸の激ペナ／「あのー(まっ暗な声)激ペナ春の選抜大会について質問があるのですが……」「どういうことでしょうか?」「代表になっているチームはどうやって選んだんですか?」「各都道府県ごとに送られた全チームをトーナメント方式で戦わせて決めました」「じ、じゃあ(声がうわずっている)シードになるチームはどうやってきめたんですか?」「到着順に番号をふってこの番号の若い順にシードの権利を振りわけていくという方法で処理しました」「で、でも、ぼくの送ったチームは出場チームより絶対強いのに出場できませんでした」「……そう」☆勝負は時の運というじゃない。(F)

MUSIC

過熱するGM界の状況を素直に転嫁して今月は大幅増スペース

最新GM情報

MUSIC FROM スタートレーダー＝日本ファルコム初の同タイトルシューティングを、アレンジとオリジナルサウンドでおくる。元スペクトラムの3人を含む、計6人のミュージャンを迎えてのアレンジ6曲。くわえて、オリジナルサウンド28曲収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

MUSIC FROM ジーザス＝キングから3月に発売されたファミコン版ソフト『ジーザス』を、オーケストラアレンジとオリジナルサウンドでつづった1枚。アレンジは、原曲の作曲者でもある、すぎやまこういち氏が手がけている。アレンジ11曲と、サウンドシアターと銘うつオリジナルを約25分収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

●光栄から歴史シミュレーションGM集3タイトル発売!

光栄から、自社ソフト3タイトルのGM集が発売になった。以下の3タイトルは、発売元が光栄、販売元がポリドールとなる。いずれも、CD2987円、テープ2678円で発売中。

①信長の野望・戦国群雄伝＝MSX版での発売が待たれるニュー信長を、アレンジサウンドのみ全8曲で贈る。うち5曲は歌曲となっている。

②水滸伝・天命の誓い＝同じくMSX版での発売が予定されている、タイトルのアレンジのみ全8曲収録。うち1曲は、歌曲となっている。

③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン＝依然、名作の呼び声高いタイトルを、フルアレンジで全11曲収録。3曲の歌曲のうち1つは、知る人ぞ知る売野雅勇氏が作詩を手がけている。

サーク全曲集＝マイクロキャビン、PC系RPGのオリジナルサントラ。音源にはPC98を使用。5月21日発売。CD2884円、テープ2472円。(ポリスター)

サバッシュ全曲集＝ポプコムソフト、X68000などのRPGのGM集。アレンジ2曲とオリジナルを収録。5月21日発売。CD2472円、テープ2163円。(ポリスター)

※ポリスター新作情報＝6月25日発売『東亜プラン・ゲームミュージックSCENE 1』……アーケードの『TATSUJIN』『ダッシュ野郎』『HELL FIRE』『ワードナーの森』を収録。CD2472円、テープ2163円。7月25日発売『スーパーリアル麻雀P2・P3／トゥインイーグル』……セタの人気ゲーム3タイトルを収めたビデオ。予定価格3800円。

ストライダー飛竜―G. S. M. CAPCOM 2―／アルフ・ライラ・ワ・ライラ＝カプコン女性ゲームミュージックバンド

聴いたZONE

●MUSIC FROM スタートレーダー＝元スペクトラムの奥慶一氏をアレンジャーとして迎えた1枚。オリジナルの軽快さを損なわないよう、ていねいに仕上げているという印象をうけた。(今月・キング)●MUSIC FROM ジーザス＝すぎやま氏が手がけるオーケストラバージョンというので、交響曲ドラクエみたいなものを連想していたが、まったくの別物。イージーリスニングのようだった。(今月・キング)●信長の野望＝5つの歌曲は、いずれも静かできれいな詩の歌だった。戦う男たちを想う、女性たちの夜想曲なのかもしれない。(今月・光栄)●水滸伝＝ボーカル曲は、男性が歌っている。この1枚も含めて、光栄の3タイトルはフルアレンジ。アレンジファンはかなり楽しめる3枚といえる。ゲームをやるまえのイメージ作りに役立つかな?(今月・光栄)●蒼き狼と白き牝鹿＝「人は誰も夢の旅人／金色に見える虹探すよ／見果てぬ夢の重さ／そっと愛で支えてあげたい」。売野氏作詩『夢の旅人』の出だし。う～ん、シェルプールしている……。(今月・光栄)●サーク全曲集＝PC98のオリジナル42曲は圧巻だった。しかし、アレンジファンはうるうるかもしれない。(今月・ポリスター)●サバッシュ全曲集＝サークといい、これといい、ポリスターの路線は読めないところにすごさがある。しかし、今回の2枚は作りが地味で、ある意味では退屈だった。(今月・ポリスター)●ストライダー飛竜＝4次元→アフリカ→日本→イギリス→中国→アメリカへと、1曲で音を世界一周させるとこんな感じになるのではないか。おまけに、かっこうはさえずり、小川は流れる。もはや、ヤミ鍋アレンジという表現が的確ではないかと……。(今月・ポニー)●チェイスH. Q. 海外バージョン＝ナンシーはもちろん英語でお話しするし、自分(?)の声も英語。おちゃらけがウリの国内バージョンとは一味ちがい、カッコよくなっちゃっている。これは、決して私が英語がわからないからでは、ある。曲は国内と同じ。SEには日本語版も収められている。(今月・ポニー)★カッコ内は掲載号と発売元。
――文責は、猫のお産で仕事を休んでしまった(おかげで徹夜でこれを書いた)FFB担当のたかだーでした。

●海の上にもMファン／パソコンを入手して3か月目。プログラムの入力練習中で、ゲームは1つも持っていない。ディスクもないので、プレゼントの2か4のどちらかに応募してダメなら、FI-XDJを入手したいと思ってます。2月号から定期購読しています。(宮城・甲斐徳秀)⇨職業が漁業とあり、編集長がえらく感激していました。思いおこせば遠いむかし、海の男となにかがあったのでしょうか。人生、いろいろです。(バ)

プレゼント係より

4月号発表の「アンケートプレゼント」と「さあ応募しなさい」、3月号発表の「モニタプレゼント」は、発送を終了しました。プレゼントに関するお問い合わせは、電話(目次参照)か、住所・氏名・電話番号を明記の上ハガキでプレゼント係までお願いいたします。発送状況がわかりしだいご連絡します。発送が遅れていることを、深くおわびいたします。

→チェイスH・Q・海外バージョン。A面にはサントラ、B面はSEコレクション。ナンシーのおしゃべりも英語

「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」2作目のアルバム。タイトルのアレンジ+オリジナル完全収録に加え、『天地を喰らう』のオリジナルを完全収録。アレンジは、メンバーの声を多重録音したボイスミックスアレンジと、アフリカの民族打楽器を用いてのパーカッションアレンジの2曲。5月21日発売。CD2627円、テープ2359円。(ポニー)

※非売品『チェイスH.Q.』海外バージョン発見/

サイトロンが、この春ビデオコンサートを開いたのは周知の事実。このとき、ステージでクイズ大会が催された。これだけなら、ふつうのイベントでよくある出来事にすぎないのだが、問題は正解者の賞品だ。なんと、『チェイスH.Q.』の海外輸出用から録音した、特製オリジナルサウンドテープだったのだ/ 限定600本のうえに、非売品という、まさにガッチガチのプレミアムもの……。お金を出しても手に入らない。しかし、悲観するのはまだはやい/ 手に入れる手段は残っているのだ。なんと、現在2次会員を募集しているサイトロンファンクラブ「FSG」では、このテープとFSGテレカのどちらかを入会先着30名ずつにプレゼントしている。入会希望の人は、自分の住所・氏名を表書きした返信用封筒(切手62円も貼ること)を同封して、〒150 渋谷区神宮前6-25-8神宮前コーポラス409 サイトロン&アート内FSGクラブ入会案内書ちょーだい係まで。急いだほうがいいぞ。

さらに、おどろくなかれ、ポニーキャニオンさんのご厚意でこのテープを10本ももらっちゃいましたので、1本5万円で……(効果音)デスクのなぐる音……タダでプレゼントします。

サイトロン・デジタルビデオプレスVOL.2

先月の、レンタル店いっきょ掲載でご存知だと思うが、おまちかねデジプレ2号(VHSのみ、HiFi、30分)が全国レコード店、レンタルビデオ店で無料レンタルを開始した。

今回の目玉は、3月のAOUショーからの新作アーケードレポート。セガ、アイレム、テクモ、カプコン、ナムコ、コナミ、SNK、タイトー、データイースト、ジャレコ、以上10社の新作ゲームの映像をドーンと収録。さらに、糸井重里氏の総指揮で話題になったファミコンソフト『MOTHER(マザー)』を、氏のインタビューをまじえながら紹介している。

2月のSSTバンドライブからも、『POWER DRIFT～LIKE THE WIND～』を収録。あのナムコのほこる『CGゼビウス』も入っているし、アミーガをつかったアニメ、しりあがり寿作の山水画テトリスなんかも見られちゃう。これが大笑い。

で、2号が出て1号はどうしちゃったかというと、ポニーではとくに回収するつもりはないそうで、「レンタル店にまかせています」(ポニーの鈴木さん)。ちなみに、鈴木さんは「大阪あたりでは、きっと売っちゃうでしょ」と最後にボソッといっていた。ううむ。

→最後は支離滅裂の山水画テトリス

←CGで表現されるゼビウスは圧巻

←糸井重里氏のインタビュー風景

※ポニー新作情報

6月21日にデータイーストのGM集が発売になる。くわしい収録曲はまだ未定だけど、AOUショーで話題を集めた「ファイティング・ファンタジー」を中心に、7、8タイトルのサウンドを収録したいとしている。『ロボコップ』は、現在交渉中。同じく、6月21日『テトリス完全攻略ビデオ』という、タイトルそのままの趣旨のビデオが出る。セガのアーケード版の映像を使い、10万点突破を目指すウルトラテクを紹介するとか。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領=官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 T・I・M MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

プレゼント さあ応募しなさい

2プレとの戦いも最後。今月は負ける気がしないぜ/

●ゲームアーツより

①ゲームアーツ・フルチューンアップ「ミニ4駆」+専用コース……1名様。

●ナムコより

②ナムコ・フルチューンアップ「ミニ4駆」……1名様。

●編集部・糸井重黒氏(注・重里氏とは別人)より

③糸井・予選落ちフルチューンアップ『ミニ4駆』……1名様
──上記のミニ四駆は松下のイベントに参戦したいずれ劣らぬ名車の2台+予選落ち1台だ。

●ポニーキャニオンより

④『チェイスH.Q.海外版』GMテープ……10名様。

●キングレコードより

⑤CD版『MUSIC FROM スタートレーダー』……3名様。

⑥CD版『MUSIC FROM ジーザス』……3名様。

●アポロン音楽工業より

⑦『ウィザードリィII～リルガミンの遺産～』カード……5枚1組で5名様。

●アルファレコードより

⑧『スキーム』のステッカー……5名様。

●光栄より

⑨CD版『信長の野望』

⑩CD版『水滸伝』

⑪CD版『蒼き狼と白き牝鹿』……各1名様。

しめ切りは5月31日必着。発表は7月8日発売の8月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

←奥からゲームアーツ、ナムコ、糸井のミニ4駆

→11×12センチのスキーム・ステッカー

←リルガミンの遺産のキャラクタカード

FFB6月号 応募券

●おまえも若い/いやあ一若い/ この雑誌の内容が。このテのほかの雑誌も似たりよったりですね。でもしかたないですよね。おしゃれをし、グルメを気取り、車で突っ走ってパソコンで遊ぶ若者がいまもなお増えているんだなとつくづく感じます。(神奈川・大沢国成)⇒20歳の大沢くんも若いけど、「グルメを気取り」という表現が、みょーに若くないと思うのはわたしだけだろうか。若くないというよりなんか怖いなあ。(バ)

おはなしこんにちわっ

中学生なのに怒るとヤクザより怖いのは「ばくはつ五郎」、しかし、泣いていても顔が怖いのは小柳ルミ子だ。

●東京に、サザエさん博物館があるそうですが、どこにあるのか教えてください。(愛知・長谷川昭男)

世田谷区の桜新町1丁目に「長谷川美術館」があります。「長谷川」とは作者が長谷川町子さんだからです。磯野家の間取りがひと目でわかる模型もあるぞ。どうだ、ためになる本だろう。

●「トニータナカの若返りメーク」というソフトを出してください。主婦に大ウケと思います。「はい、目を閉じてください……」なんて……。(岡山・佐々木昌江)

リーとヒロミ・ゴーの娘、薫子・ケイティーも笑えるが、なぜ「トニー」なのか聞いてみたいぞ、トニータナカ。

●心配事だが、うしろ髪ひかれ隊の斉藤満喜子が第2の野村義男になるのでは……。(大阪府・加藤貴志)

たのきんの「の」は、りっぱに作曲家やプロデュースをやっているが、マッチに与えられる仕事は「スターボウリング」や「お笑いマンガ道場」である。これでは生稲の兄のほうが有名人といえよう。

●「ちゅうかなぱいぱい」の小沢なつきは「ウンジャラゲ」の石野陽子だ。恥ずかしいのか動きがぎこちない。井森を見ならえ。(岡山・蔦川佳行)

●「ちゅうかなぱいぱい」のファミコンをしている場面で、『オバQ』をしているのに曲は『マクロス』だったぞ。(茨城・堀内斉人)

井森はきらいだが「ぱいぱい」は視聴率20パーセントを超えたらしい。あの時間帯はむかしMファンのCMも流れていたが、中学生でGパン姿もスラッとして顔も美形のイイ男なのに、ドラマのなかではぴっちぴちの半ズボンをはかされて小学生役をしていた「魔隣組」の主役の男、元気でいるか。

●母さんのおでんを「まずい」といったら「おいしいものばかり食べられると思ったら大まちがいだよ!」と怒った。よく考えてみると、まずいということを肯定していることにぼくは気づいた。(北海道・高井裕之)

ムチャクチャぐあいが、「陰で悪口をいうくらいなら面と向かっていえ」ととんでもないことをいう人に近い。

●外国映画で竹刀が出ると、使い方がまったく違っていて、剣道をやっていたぼくとしてはほんとうの持ち方を教えてやりたい。(東京・厚綿大輔)

外国のドラマや映画で、中国人が日本人の役で出てくるが、日本料理といって餃子を作るのはやめてほしい。

●副校長が「すいとん」について語り、「ハットリくんの水とんの術とはちがいます」とシャレたが、あたりは静まりかえった。(兵庫・岡島範幸)

「吉田さん、電話だよ。でんわ急げ」というおじさんと火花を散らしそうな副校長だ。今月は高井の母さんにテレカをあげよう。母さん、喜べ。

暮らしの適当手帖

6月のテーマ:つれづれテレビ

「別れるときは死ぬときです」を訂正、「死んでもいっしょです」といいきった、小柳ルミルミと額がまっすぐなダンサーの感涙披露宴生中継中、2人のアップのところで「来週のこの時間は第3回人文字コンテストです」というスーパーが出てきたのはマヌケだったが、ふだんはふつうに歌うのに英会話番組のときは「♪はじめましちぇい」と歌う早見優も不思議だ。

●ドラマの不思議、CMの不思議

そのむかし「ありがとう」を毎週楽しみに見ていたが、いま思えば石坂浩二が水前寺清子に結婚してくれというのだから怖い番組だ。大和田獏と三原じゅん子が愛しあったり、仕送り学生や下っぱの会社員なのに代官山の1か月20〜30万円は下らないマンションにミポリンや今井美樹が住むのも不思議だ。今井の役に関しては、わがままで性格がムチャクチャな女なのにナゼか西郷輝彦にまでモテてしまう。「私はあの日……」と過去のことを話そうとすると回想シーンが出てくるが、あれをいったいどう口で説明しているのか聞いてみたい。

ドラマではないが、日本最大のお笑い番組局である教育テレビも不思議だ。性の匂いがしない若い男と、日本語で話す犬の車掌とか工作をするカエルなどが登場。矢追純一も知らなかった異星人との公認の交流の場ではないかと思ってしまうぞ。

CMでも、とんでもないところで「♪リンドンリンドン」と歌いながらハンバーグを食べているバカ外人一家など(現在オンエアぶんではおそろしく高いガケの上でまたしてもリンドンと歌いながら食べている)おかしなことは増える一方だ。

●ドラマによくあるシチュエーション

ひとむかしまえによく見られた演出をならべたててみよう。

- 「お父さんのメガネはどこだ」と額の上につけたまま探す父さんをみて一家爆笑
- 手紙を読んでいると重なって出てくる父さん母さんの声。いるんなら出てこい
- 動揺するとたばこを逆に吸おうとする男
- バックしたまま玄関に出て客が驚く
- 口紅で鏡に「さようなら」と書く女
- 買い物袋にはいつもネギが大根
- 若い夫婦の買い物袋にはフランスパン
- 朝「いっけない」とあわてて2階から降りてきてトーストをくわえたまま家を飛び出す娘。いったいどこで食べてるのかいえ
- 2時間ドラマで姑問題や息子の進学費用で何度苦しめば気がすむんだ丘みつ子
- 笑えるのにナゼか怖がられる「トランペットをしょった暴走族」松村雄基
- 待ち合わせ場所で「おかしいなあ、たしかにここなのにィー、よしおのヤツめッ」とひとりごとの多い女
- 「いや、それはちがうぞ」と突然入ってくるヤマさん。捜査一係の会話をわざわざ廊下で聞いていたものとみる

●テレビのなかの迷惑

ドラマ以外にもナゼだと思うことがたくさんある。

はぜどん村上龍の「Ryu's Bar」のサメクッションとか、「クイズ100人に聞きました」の百次郎とか、「ベルトクイズQ&Q」の馬の人形などは、香港みやげの人形と同じくらい迷惑だ。

プレゼントというと、かならずローランドのピアノプラスなんたらとか、スイスの高級腕時計ラドーというのも笑えるが、やはりいまいちばん怖いのは「世界不思議発見」で草野仁が「仁ちゃん人形1つ行きます」といっているあの人形がプレゼントになることだとみた。

★イラスト・評=野見山つつじ

⬅千葉・菅原由行⇩これはたしかに似てる。パナソニックと長谷川町子から生まれたナミーキー。スガワラは裏表紙の広告だって見逃さない。右にフクロウのかわりにタマがとまっていたらもっとよかった

⬅群馬・のり⇩よくよく見れば、表紙→背→裏表紙→小口の順で回転するMファンであった。バボの特集だと薄くなって、A1WXの特集だと厚くなるという意味だろうかとか、3分間悩んでしまったぞ

⬅鳥取・前田浩章⇩このウサギ、耳を取るとぼのぼのに似てて愛らしいけど手首から指先にまで浮かぶ血管にマエダの怒りのほどがうかがえる。かわいい顔してたしかに憎たらしい。ひきさいていい、許す

⬅栃木・平塚貞夫⇩肺炎になってうちにころがりこんできたうえ出産までしたノラネコは、「ネコ」と呼ぶと「にゃー」と鳴くが「イヌ」と呼ぶとつんっとそっぽを向く。ヒラツカんとこよりかしこいぞ

アンケートハガキより

●カッパモーニン!⇨『月刊カッパルンバ』という、ザラ紙に鉛筆書きのハンドメイド本を編集部に送ってくる名前のないキミ、ずっと無視していたが、あまりのしつこさと、「カッパモーニン!」ということばが気に入ったので、とりあえず見てはいるということを報告しておきます。だからどうするということではないが、見てるよ、見ているから安心しよう! という気休めのメッセージでした。カッパモーニン!(バ)

プログラムファンの王国

ファンダム

1画面

1画面のなかに2本もゲームが入っておトク

リストは48ページ

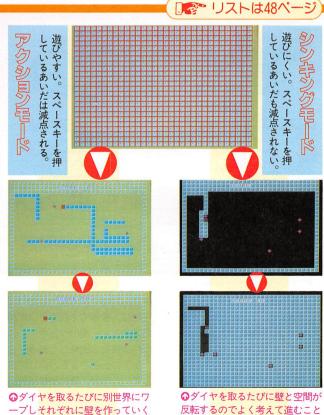
ディスオネスト
DISHONEST

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY Beta.K

じつはBeta.Kはこの作品といっしょに激ペナ大会にも応募してきた。チーム名は「ファンダム3」、選手名にも漢字やカタカナが使われているうえ、防御率のデータがこけていたため失格になった。やーい。

さて、このゲームの基本は、壁を背後に残しながら進む「日」を操作してダイヤを取っていき、壁にあたるとゲームオーバー。アクションモードではダイヤを取るたびに2種類の世界を行ったり来たりする。シンキングモードではダイヤを取るたびに壁と空間が反転する。キーの反応が悪いので超むずかしいが変態ゲーム好みの人におススメ。

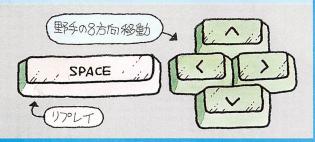
↑ダイヤを取るたびに別世界にワープしそれぞれに壁を作っていく

↑ダイヤを取るたびに壁と空間が反転するのでよく考えて進むこと

1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

すべてのポジションでフライ捕りを練習する

ばっちゃこい2 ミニスタジアム

MSX 2/2+ VRAM64K　BY あ〜る・OTN

3月号で掲載した『ばっちゃこい』と基本的な発想は同じだが、作者はまったくの別人で、どうやら偶然の一致らしい。偶然とはいえ、『ばっちゃこい』のほうが発表が先なので、『ばっちゃこい2・ミニスタジアム』というタイトルが作者によってつけられた。

しかし、「2」だけあって、機能は充実している。9つのポジションすべてでフライを捕る練習ができるのだ。しかも、ファミスタなみに縦横スクロールする(といっても、例によって小さな画面のスクロールだが)。

最初はピッチャーフライから。まあ、かんたんに捕れる

最初は軽くピッチャーフライ。次にもっとかんたんなキャッチャーフライ。タコでも捕れるファーストフライ、そしてセカンド、サード、ショート……とここまではなんということもないが、レフトへ飛んでいくライナーに近い打球でたいていひっかかるだろう。これが捕れてもセンターの手前に落ちる打球、ライトへぐんぐん伸びていく打球など、すべて捕るのは至難の技だ。

全9ポジションをクリアしたところで、ふたたび打球はピッチャーフライからはじまるが、こんどは前回よりも打球が低くなる。内野フライはゴロまがいになり、外野フライはますますライナーに近くなっていく。こうして、5周できたら、画面がフラッシュしてゲームエンド。もちろん、1回でもボールを落としたら即ゲームオーバーだ。

リストは50ページ

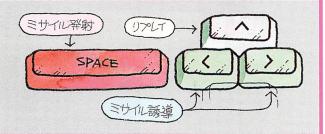
いちばんかんたんなキャッチャーフライ

最初の難関。ライナーのようなライトフライ

1画面

謎の物体を追尾するミサイルの軌跡が美しい

謎の物体〇(まる)

MSX MSX 2/2+ RAM8K　BY Nu〜

Nu〜さん(じつは中学生の約3倍の歳を持つNTTマン)の1画面3Dシューティングは、ファンダム名物の1つだった。あのアフターバーナーの世界を1画面タイプのプログラムで表現しようという一連の作品には敬意を表したい。しかし、残念なことにこの作品で1画面3Dは「完結」だそうだ。新しいNu〜さんシリーズに期待したい。

では、最後の1画面3D作品の遊び方。一連の作品中、この作品は最高の出来だと思う。

画面の上部で左右方向に往復しているのが、謎の物体「〇」。この丸のなかにミサイルを打ちこんで撃破するのが目的だ。

グイイーンとミサイルを誘導したもののわずかにそれてしまった

ただし、ロックオンはもちろんできないし、ミサイルの最初の発射方向は自分では設定できない。だからミサイルはあさっての方向に飛んでいくのだが、飛びはじめたら左右に誘導することができるのだ。このときのミサイルの軌跡がうまく3Dで表現されていて美しい。ただし、MSXの性能上、最後のほうはスプライトが消えてしまう。

命中すると物体「〇」は破壊され、次のラウンドへ。ラウンドごとにミサイルは4発供給され、まえのラウンドの残りも加算される。ミサイルがなくなったらゲームオーバーだ。

リストは52ページ

絶妙のコントロールでミサイルを誘導

かろうじて丸の右端ギリギリにミサイル命中

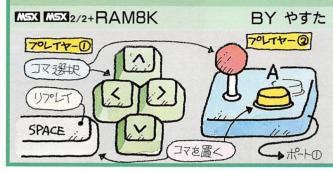
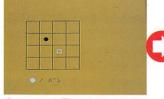
丸撃破、次のラウンドへ。ラウンドが進むほど物体の動きは速くなる

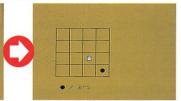
1画面

このゲームでプロの囲碁打ちと戦ってみたい

へンな三目並べ

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY やすた

リストは53ページ

3、3の位置に白いコマを追いてみると……

その白いコマを中心としてまわりのコマは点対称に移動する

変でない三目並べなら世界的に有名なティックタックトゥーがある。3×3のマスに○と×を交互に書いて、先に3つ並んだほうの勝ち。これは先手になれば絶対に負けないですむ方法があるので、ゲームとしてはおもしろくない。おもに知らない人をひっかけるだけの遊びになっている。

しかし、この『ヘンな三目並べ』なら、ちゃんとした勝負になりそうだ。

交互に黒、白のコマを打っていって、縦横斜めに自分のコマが3つ並べば勝ちというルールは同じだが、もう1つヘンなルールがあるのだ。

このゲームでは、コマを置くと、そのコマの縦横斜めに隣りあわせになったコマが、置かれたコマを中心として「点対称」に移動してしまう。点対称の位置が4×4の枠外なら、移動したコマは消える。やってみなくてはピンとこないルールだが、やってみてもかなり悩ましいルールであることに変わりはない。

ときには、両方同時に3つ並ぶこともあって、そういう場合は引き分けになる。

いまのところ必勝法はないので、公平な戦いが楽しめる。

これは黒の勝ちパターン。2、2に黒を置くと

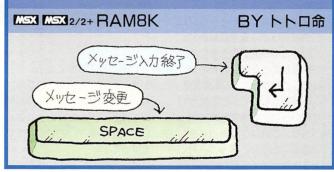
グルッと右下の黒が回ってきて3つ並んだ

1画面

手軽に家庭に持ちこめるMSXの電子掲示板

伝言BAN

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY トトロ命

リストは54ページ

いいたくてもなかなかいえないことがある。ありがとう、とか、ごめんなさい、とか、好きです、とか。ほかにも、ほんのちょっとしたことなのに口に出していうのがテレくさいことはいろいろある。

そんな心のなかに引きこもってしまいがちなメッセージを、このプログラムで表に出してみよう。メッセージをこっそり打ちこんでおけば、プログラムがかってに大きな文字にして、しっかりと伝えてくれるのだ。

ただし、ひらがな、カタカナ、アルファベットで23字以内のメッセージにかぎる(むかしの電報と同じように、濁点や半濁点も1字と数える)。

ちなみにグラフィックキャラクタも2文字ぶんに数える。

打ちこまれたメッセージは、ふつうの8倍の大きな文字で、右から左へ少しずつ表示されていく。たとえば、友だちの誕生日だと気づいてはいても、アメリカ人じゃあるまいし、面と向かって「誕生日おめでとう」なんていえないとき、さりげなく背後の画面で「HAPPY BIRTHDAY♡」……。んん、なんだかこっちのほうがわざとらしくて恥ずかしいような気もするなあ。

23字以内のメッセージを打ちこんでリターンキー

「!!!……」は、MSXが処理をしているあいだのヒマつぶし

しばらくして右のほうからメッセージが流れてくる。ほっておくと、何度でもくりかえしてくれる

1画面

ようするにヨーヨーの要領で敵をうちおとす

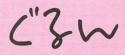
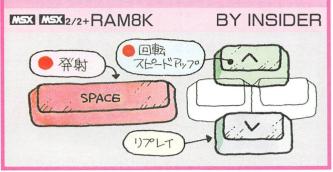
ぐるん

MSX MSX2/2+RAM8K BY INSIDER

リストは55ページ

すばやく先まわりして赤丸を発射！

あたると、画面全体が赤くハデにフラッシュする

ヨーヨーの原理で赤丸がもとにもどるよりも早くおかわり登場

いちおう、シューティングゲームなのだが、ちょっと変態的なおもむきのあるゲームだ。

中央にじっと動かない白い丸がある。これが、自機だ。どうやら、自分が世界の中心だと思っているらしくて、どんなことをしてもこの位置からけっして動かない。

そこへ、どういうわけかツヅミの形をした敵がさまざまな色に変化しながらつっこんでくる。これを、制限時間(1分)以内にいくつうちおとせるかを競うゲームだ。ちゃんと、ハイスコアの表示機能もある。

武器は、自機のまわりをぐるんぐるんまわる赤い丸。スペースキーを押すと、そのときの角度で赤い丸が発射され、あるていど行ったところでまたもとにもどってくる。ようするに、ヨーヨーだと思えばまちがいない。

赤い丸のまわるスピードはカーソルキーの上で速くすることもできるので、敵の動きを読めばおもしろいほどバシバシあてることができる。

では、敵が自分に向かって突進してきたらどうすればいいか。よける必要はない。敵が自機にあたると、それも得点になるのだ。はっはっ、こりゃ、動く必要なんかないのも道理。

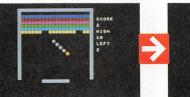
1分間ぐるんぐるんバシバシッとやって、うちおとしたツヅミの数が得点になる。今のところ世界最高記録はわたしの25点。

1画面

なんだかラクチンな気がするブロックくずし

高速道路

MSX MSX2/2+RAM8K BY GEN

リストは56ページ

このままボールをほっておくと、パッドの右わきの空間に落ちて1回ミスになる

そこでスペースキーを押してカックン。ボールは進行方向を90度変え、パッドにあたりにくる

ボールの動きが速く、操作が変態的なのでなかなかむずかしい

ブロックくずしというゲームは、10年以上もまえにゲームセンターに登場して以来、これでもかこれでもかというくらいにさまざまな形でしゃぶりつくされてきた感がある。

ファンダムでもいろんなブロックくずしゲームが投稿され、そのうちアイデアの光る何本かを採用してきたが、またもや、採用してしまった。『高速道路』という妙なタイトルにだまされてはいけない。画面写真で見たとおり、これはブロックくずしである。ただし、博多の人間コナミと呼ばれるGENさんの作品だけに、ただのブロックくずしではない。

画面下部に大きなパッドがあるが、じつはこれが動かない。パッドは動かないが、ボールの方向が変えられるのだ。

スペースキーを押すと、ボールはカックンと進行方向を90度変え、落ちそうなボールもパッドにあてることができる。パッドを動かして打ち返すよりも、なんとなく横着で楽なような気がするが、ボールの動きが速く、頭が混乱しやすいのでかえってむずかしい。

ボールがパッドの両わきに落ちると1回ミス。3回ミスでゲームオーバーになる。

ブロックをすべてくずすとラウンドクリア。次は1段下がったところにブロックが出てきてさらにむずかしくなる。

ちなみに、このブロックくずしは「さまざまな事情により」2個単位でくずれる。はっはっ。

2画面

じっさいにやってみないと納得できない人へ

かくりつじゃんか

MSX2/2+VRAM128K　BY 斉藤由貴バンザイ

リストは57ページ

数値を入力しおわったらすぐにシミュレート画面に移る。中央のグラフは今まで取り出した白と赤の比率を毎回表示している

たとえば、100個あるボールのうち、40個が赤いボールで残りが白いボール。では、この100個のボールから適当に1個取り出したとき、それが赤いボールである確率(確からしさ)はなんパーセントか。答えは40パーセントだけど、確率が40パーセントというのはどういうことなのか、実感のわかない人もいるだろう。

ﾎﾞｰﾙｾﾞﾝﾌﾞﾉｶｽﾞ? 100
ﾎﾞｰﾙﾊ ｾﾞﾝﾌﾞﾃﾞ 100 ｺ
ｱｶｲ ﾎﾞｰﾙ ﾉｶｽﾞ? 40

ボールぜんぶの数と赤いボールの数とを聞いてくるので入力

このプログラムは、MSXの乱数を利用して、確率の理論を実感するためのものだ。

最初にぜんぶのボールの数、次にそのうち赤いボールの数を入力すると、MSXがすぐに検証をはじめる。1回調べたボールは、またもどすので、白と赤の比率はずっと変わらない。

出てきた白と赤の比率はグラフにして表示される。最初、ボールの出てくる比率は理論上の確率の値とはかけはなれているが、しばらくやっているとすぐに理論上の値とほぼ同じになってくる。白と赤の比率を変えていろいろ試してみよう。

3画面

画面中をMSXのかわいい点たちが飛びまわる

PRETTY POINTS (プリティ ポインツ)

MSX2/2+VRAM64K　BY RIN

リストは62ページ

作者自身によるサンプルグラフィック。このプログラムではたつまきの動きなどを表現しやすい

左の絵をアニメ処理しているときの画面。じっさいには小さな分割された線が激しく動いている

かつて『グラフィックアニメーション』というプログラムを採用したことがあった。パレットをすばやく変化させてアニメ効果を出した傑作で、それ以来、ただ見るだけの鑑賞プログラムがたくさん送られてくるようになった。ファンダムは、楽しい気分になるプログラムなら、実用プログラムでも、鑑賞プログラムでも、学習プログラムでも、冗談プログラムでもかまわない。だから、鑑賞プログラムが増えたこと自体はうれしいのだが、パレットの値を変えて動かすという発想にプラスアルファのあるものが少なく、ちょっとヘキエキしていた。そこへ、このプログラムが来た。

このプログラムは、まず第一に線画ソフトである。黒いバックに白い線の絵をマウスまたはカーソルキーでかいていく。マウスの場合は通常のグラフィックツールと同じだが、カーソルキーの場合は例の「慣性移動方式」を応用している。一度押すとその方向に動きっぱなしになるため、思ったようにはかきにくいが、そのかわりカーソルキーでかいたとは思えないほどなめらかな曲線がかける。

そして、さらに、マウスの右クリック、またはESCキーを押すと、そのグラフィックがたくさんのかわいい短い線分に分割されてグルグルと動きはじめるのだ。まるで蚊かなにかが群れているみたいで気持ち悪いという人もいるが、少なくともおもしろいとわたしたちは思う。

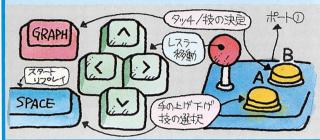
モノクロの線に見えるが、ほんとうはこんなふうにたくさんのパレットコードを使っている

17画面

リストは63ページ

新日本プロレスのノリでUWF感覚を楽しむ

COUNT3（カウントスリー）

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY 土谷哲ぢ

試合開始。左側から出てきた白いレスラーがわがウノキ

たがいちがいの手で組みあうとプレイヤー側の技モード

中技　ラリアート

連打してかけたい技を選ぶ。中技のラリアートに決定

このゲームは対コンピュータの1人用だが、プレイヤー側のレスラーは「UNOKI（ウノキ）」(白)と「TIGER（タイガー）」(黄色)の2人。この2人と、名前のわからない水色と緑色の敵レスラー2人とのタッグマッチだ。

スペースキー(Aボタン)で手を上げ下げしながら敵側のレスラーと組みあう。そのとき手がたがいちがいになっていれば、プレイヤー側の技モードに入り、手が同じ方向だと敵の技モードに入る。

自分の技モードに入ると、まず「ヘッドロック」がかけられる状態になる。スペースキー(Aボタン)を押すたびにかけられる技は右ページの数字に従って変わっていき、一定時間内にGRAPHキー(Bボタン)を押すと、そのとき表示されている技を相手にかけられる。ただし、バックブリーカー以上の大技は「技%」(画面下中央に表示される)が規定を満たしていないと無効になるので注意。ずるいことにコンピュータ側はつねに技%が100%になっている。

技に応じて自分と敵の体力、自分の技%が変化する。自分側の体力は2人とも画面下に表示されているが、敵の体力は表示されない。どちらかの体力が0になったとき、フォールに入る。ただし、ときどきフォールがはねかえされることがあり、このときはフォールされていたレスラーの体力は10までもどる。

敵は、体力が少なくなるといきなり自分のコーナーにむかって移動しはじめるので、まわりこんだり、ボディスラムで態勢を変えたりして逃がさないように気をつけること。プレイヤー側と違って、コンピュータ側のレスラーはタッチしたとたん体力が100にもどってしまうのだ。ちなみに、体力が20以下になると足の速さが半分になる。

フォール勝ちするとラウンドクリア。ラウンドが進むにつれ、敵は体力値が10ずつあがり、また手の動きが速くなる。ラウンド10まで勝ち進むとゲーム終了。1回でも負けると、即ゲームオーバーだ。

タイトル画面。スペースキーを押すとゲームがはじまる

ワン、ツー、スリー！

相手の体力が0になるとフォールに入る。カウント3で勝ちだが、たまにはねかえされることもある

タッチ、タッチ！

体力がなくなったらコーナーにもどってタッチ。リングの外にいると体力は回復していく

技画面ではレスラーが拡大表示され、技に応じたアクションを見せてくれる。まずロープに突きとばして

反動ではねかえってきたところをねらいすまして

ラリアート命中(このゲームではかわされることはない)

相手がマットに沈むところまでをアニメで見せてくれる

12種類の華麗なる技一覧

①ヘッドロック

項目	値
技のレベル	小技
自分の体力変化	+5
相手の体力変化	−1
技%のレベル	0
技%の増減	0

自分の体力が少なくなっているときに便利。相手へのダメージはほとんどない

②ナックルパンチ

項目	値
技のレベル	小技
自分の体力変化	0
相手の体力変化	−2
技%のレベル	0
技%の増減	+10

この技をかけると技%がかなりあがる。早く技%をあげたいときに多用しよう

③チョップ

項目	値
技のレベル	小技
自分の体力変化	0
相手の体力変化	−3
技%のレベル	0
技%の増減	+10

ナックルパンチと同様に技%をあげるのに有効。ダメージも多少与えられる

④ドロップキック

項目	値
技のレベル	小技
自分の体力変化	−1
相手の体力変化	−5
技%のレベル	0
技%の増減	+8

相手へのダメージと、技%のアップとをかねた小技。ただし自分の体力も減る

⑤ボディスラム

項目	値
技のレベル	小技
自分の体力変化	−1
相手の体力変化	−5
技%のレベル	0
技%の増減	+12

技%のアップは最高値。また、相手と向き合う位置を入れ換えることができる

⑥ローリングソバット

項目	値
技のレベル	中技
自分の体力変化	−1
相手の体力変化	−7
技%のレベル	0
技%の増減	+7

中技の1つ。相手へのダメージ、技%のアップ、見た目ともまあまあ

⑦エンズイギリ

項目	値
技のレベル	中技
自分の体力変化	−2
相手の体力変化	−9
技%のレベル	0
技%の増減	+6

自分の体力も減るが相手へのダメージがこれくらいあると有効な感触がある

⑧ラリアート

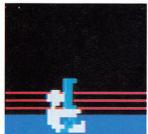
項目	値
技のレベル	中技
自分の体力変化	0
相手の体力変化	−10
技%のレベル	0
技%の増減	+5

自分の体力減が0で、相手へのダメージがそうとうある。見応えもある技

⑨バックブリーカー

項目	値
技のレベル	大技
自分の体力変化	−1
相手の体力変化	−15
技%のレベル	20
技%の増減	−10

この技からは技%が一定以上ないとかけられない。また技%が減ってしまう

⑩パイルドライバー

項目	値
技のレベル	大技
自分の体力変化	−3
相手の体力変化	−20
技%のレベル	30
技%の増減	−15

見ただけで思わず自分の頭をさすりたくなる、じつに痛そうな大技

⑪ブレーンバスター

項目	値
技のレベル	大技
自分の体力変化	−5
相手の体力変化	−27
技%のレベル	40
技%の増減	−20

技もこのくらい豪快になるとたとえ敵にかけられてもなんとなくうれしい

⑫バックドロップ

項目	値
技のレベル	大技
自分の体力変化	−7
相手の体力変化	−32
技%のレベル	50
技%の増減	−25

相手の体力が32以下のときはジャーマンスープレックスホールドになる

4画面

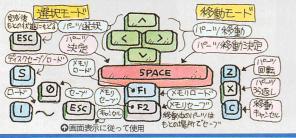
5つの正方形でできた12のパーツを6×10に

5×12＝6×10?

MSX2/2+VRAM128K　BY Ministar

リストは58ページ

画面表示に従って使用

カーソルキーとスペースキーでパーツを移動して完成を目指す

こんなふうにすべてのパーツをぴったりおさめれば完成

6×10のフィールドのまわりに12個のパーツが配置されている。このパーツは、1個あたり正方形5個の組み合わせでできていて、12個とも違った組み合わせになっている。このパーツをフィールドにぴったりと組み合わせておさめるのが、このパズルの目的。正解は1種類だけではなく多種類あるので、本気でやれば1年でも遊び続けることができるだろう。

基本的には、まず移動するパーツを選ぶ。カーソルキーを動かすとパーツが順番に点滅していき、スペースキーを押すと最後に点滅したパーツが選ばれる。すると、カーソルキーでそのパーツが移動できるようになり、適当なところに動かしてスペースキーで置く。このくりかえしだ。Z、Xでパーツの向きを変え、Cで移動しはじめる最初の位置にもどすことができる。

また、このプログラムはデータのセーブ、ロード機能が充実している。F2キーでその状態を一時メモリセーブ(ただし、移動中のパーツの移動ぶんは無視される)、F1キーでそれを再び画面に呼び出すことができる(メモリロード)。

選択モード中にSキーを押すとディスクへのセーブ／ロードモードに入る。0キーを押すとそのときにメモリセーブされている状況がセーブされ、すでにディスクセーブされたデータがある場合は、その番号を押すとデータがメモリセーブされる(セーブされていない番号を押すとなにもしない)。

パズルが完成すると、ピロピロピロピンと鳴ってゲームは一時停止する。このとき自動的にメモリセーブされ、ESCキーを押せばパズルはふたたび初期状態にもどる。

5画面

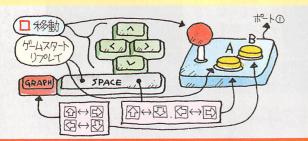
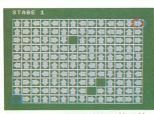
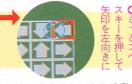
ゴールに着くまでけっして止まらないボール

DON'T STOP(ドント ストップ)

MSX MSX2/2+RAM16K　BY Taka

リストは60ページ

ステージ1ではいきなり枠の外へ向かう矢印があってヒヤヒヤ

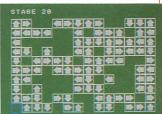
さっとスペースキーを押して矢印を左向きに

画面の右上からいきなり動きはじめるボールを左下の青いゴールまで誘導するゲーム。

ボールは、画面にしきつめられた矢印の方向にそって動いていく。たとえばステージ1では、右上の矢印は右向きになっているのでボールは現れたかと思うと、すぐに右のほうに移動しはじめてしまう。そのままほっておくと、枠の外にはみだしてゲームオーバーになってしまうので、すぐにでも矢印の方向を下か左に変えなければならない。

矢印の方向を変えるには、赤い枠をそこに移動させて、スペースキー(Aボタン)かGRAPHキー(Bボタン)で変更する。ボールの動きはおそいので、先まわりしてどんどん矢印を変えていくのが通常の戦略だ。最初のうちは、あっというまにゴールまでの道ができて、ボールが到着するのを待つ感じになる。

ゴールまでの道筋を作ったらあとはじっと待つだけ

ボールがゴールに到着すると、ステージクリアになり、かかった時間が右上に表示される。

ただし、1分以上もたもたしていると、その時点で時間切れのゲームオーバー。また、枠の外へはみだしたり、矢印のないマスに移動してしまったりしてもゲームオーバー。ステージが進むたびに、矢印のないマスが増えていき、どんどんむずかしくなっていく。ステージは全部で20。わりと気軽に遊べる。

最終のステージ20。穴ぼこだらけなので神経を使う

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応 講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
（キリトリ線）

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい!キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京 03(200)5713(代表)

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとに、ファンダムに採用された作品のうち、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して送られる賞のことです。第7回季間奨励賞(1989年7~9月号)からは、対象作品をRP部門1画面タイプに限定しておこない、季間奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム名3本または記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、5月31日必着です。

ファンダムアンケート⑥
▼応募券▼

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000>     200
 ⇧        ⇧
行番号   確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第9回　その他のエラー

前々回、前回と2回にわたって、Syntax error、Illegal function callという2つの代表的なエラーが発生したときの対処方法について説明してきました。

今回のはじめてのファンダムでは、この2つのエラー以外で比較的発生しやすいエラー、Out of DATA、Subscript out of range、File not OPENが発生したときの対処方法について説明していきます。

Out of DATA

Out of DATA(アウトオブデータ)も、Syntax error(シンタックスエラー)やIllegal function call(イリーガルファンクションコール)と同じように、よく発生するエラーの1つだ。

このエラーは、READ文で読みこもうとするデータの個数と、実際にあるデータの個数のバランスが崩れたときに発生する。

エラー発生の原因としては、大きくわけて2つ考えられ、1つは、READ文で読みこもうとするデータの個数が、実際に必要なデータの個数より多い場合。もう1つは、DATA文中にあるデータの個数が実際に必要な個数より少ない場合だ。

これは前回も書いていることだが、Out of DATAエラーに限らず、エラーが発生した場合は、エラーが発生した行をチェックしてほしい。文字が見えにくいときは、

COLOR15, 4, 7：SCREEN0：WIDTH40↵

としてから、

LIST〈エラーが発生した行番号〉↵

とすればいい。

エラーが発生した行番号を忘れてしまったときは、

PRINT ERL↵

とすると、エラーが発生した行番号を表示してくれる。また、エラーの内容を知りたいときは、

ERROR ERR↵

とすると、発生したエラーのふたたび起こしてくれるので、BASIC使用説明書などにのっている、エラーメッセージ表を参照すればよい。

Out of DATAエラーの発生した行として表示されるのは、データを読みこんでいるREAD文のある行だ。ここでは、データを読みこむ回数が正しいかをチェックする。実際にチェックする部分は、READ命令の回りにあるFOR～NEXTループの回数だ。

エラー発生行に間違いが見つからないときは、発生行以外にあるREAD文の回りにある、FOR～NEXTループの回数をチェックする。さらに、間違いが見つからなかったとき、すべてのDATA文中にあるデータの個数をチェックしよう。じつをいうと、このエラーでは、エラー発生行での打ち間違いより、DATA文中での打ち間違いでエラーが発生するほうが多いのだ。

DATA文がプログラムの何行にあるかわからないときは、「プログラム解説」を参照してほしい。プログラム解説では、「スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)」というようにDATA文がある行には、かならず、そのデータの内容と何行で読みこまれているかが書かれているのだ。

DATA文では、「,」(カンマ)の個数や「.」(ピリオド)との打ち間違いがないかもチェックすること。

このほか、プログラムのなかでRESTORE文が使われていれば、そのRESTORE文が指定している行番号の確認も必要だ。

Subscript out of range

Subscript out of range(サブスクリプトアウトオブレインジ)とは、配列変数のカッコのなかにある添字が、設定された最大値より大きくなってしまったときに発生するエラーだ。

このエラーが発生したときは、エラーが発生した行にある配列変数の添字の数値や変数をチェックしよう。

```
MISSILE  4        ROUND  1
Subscript out of range in 5
Ok
```

↑『謎の物体〇』でエラー発生。原因については下のリスト参照

チェックするときは添字の最大値を知っておく必要がある。プログラムの初期設定をおこなっている部分で、

DIMW$(14)

としてあれば、カッコ内の値が最大値になり、DIMで設定をしていない限り10になっている。添字に変数が使用されている場合は、その変数の値をPRINT文で表示して確かめる。添字に使用されている変数がエラーの原因だったときは、その変数に値を代入している行をチェックすること。

File not OPEN

File not OPEN(ファイルノットオープン)は、OPEN文で開いていないファイルに対して入出力をおこなおうとしたときにおこるエラーだが、実際は、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりを打ち間違えたときに発生することが圧倒的に多い。このエラーが発生したときは、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりをチェックしよう。

Out of DATA in 1

```
1 KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,Ø
:WIDTH3Ø:FORI=ØTO6:READA:VPOKE8214+I,A:N
EXT:FORI=ØTO328:VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8
=Ø):NEXT:SPRITE$(Ø)="く~ろんんん~く":Z=6144:E$
=CHR$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22
1Ø P=-P:RETURN:DATA238.11,7,2,13,6,4
```

『高速道路』の行1でOut of DATAエラーが発生。READ文の回りにあるFOR～NEXTループの回数は正しかったので、データをチェックすると、行10でカンマをピリオドに打ち間違えていた。

Subscript out of range in 5

```
5 A=(A+R)MOD452:B=ASB(226-A):C=(C+1)MOD8
:PUTSPRITEØ,(B,31),C+3,3:SOUNDØ,255-C-O
```

『謎の物体〇』の行5でエラー発生。エラーの原因は、ABS関数を打ち間違えてASBという配列変数と判断されたためだ。このように、関数のつづり間違いのためにこのエラーが発生する場合もある。

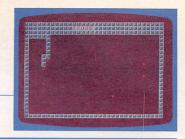
File not OPEN in 70

```
7Ø ON A GOSUB 12Ø,13Ø:PUTSPRTEØ,(X,Y),5,
Ø:IF STRIG(Ø)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M
,N),K+1:K=(K+16)MOD15
```

『PRETTY POINTS』の行70でFile not OPENエラーが発生。プログラムを確認したところ、PUTSPRITEのつづりの打ち間違いだった。

ディスオネスト
DISHONEST

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Beta.K

遊び方は37ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=
0TO23:VPOKE256-(I>7)*560+I,VAL("&H"+MID$
("FF81B1A181818 1FF",(IMOD8)*2+1,2)):NEXT
:V(0)=1:V(1)=32:V(2)=-1:V(3)=-32:D=8204
2 V=0:K=1:C=RND(-9):X=6241:S=STICK(0):Q=
(S=1)+(S=5)*2+1:W=254+Q*11:IFQ>0THEN2ELS
ECOLOR8,15,-Q*11:VPOKE8192,208+Q*103:VPO
KE8196,254+Q*4:VPOKED+4,208:VPOKED+2,0
3 T=500+Q*200:CLS:GOSUB8:A$=STRING$(100,
104-Q*8):LOCATE,22:PRINTA$A$A$A$A$A$;:FO
RI=0TO4+Q*2:GOSUB7:NEXT:LOCATE10,1:PRINT
"SCORE":IFQTHENPLAY"T180S9M5000L8O4FGEFE
DCO7"ELSEPLAY"T120S8M800L8O3FGEFEDCO1
4 S=STICK(0):V=(V-(S=3)-(S=7)*3)MOD4:VPO
KEX,104-K:X=X+V(V):A=VPEEK(X):VPOKEX,7:I
FA=131THENP=36-Q*28:PLAY"N=P;4":K=1-K:GO
SUB7:T=T-3+Q+Q:C=C+10:LOCATE15,1:PRINTC
5 FORI=0TOT:NEXT:IFSTRIG(0)ANDC>=0THENPL
AY"C64":C=C+Q:LOCATE15,1:PRINTC:GOTO5
6 IFC>=0ANDA<>104-KANDA>32THEN4ELSELOCAT
E10,9:PRINT"[GAMEOVER]":VPOKEX,3:PLAY"O3
L8CDEDC":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO2
7 LOCATERND(1)*30,RND(1)*19+3:PRINT"◆"
8 VPOKED+K,0:VPOKED-K+1,W-K*Q*4:RETURN
```

プログラマからひとこと

三国志で遊んでるわけだが……

ワッハッハ、Beta.Kです。高校を卒業して、いまは、『三国志』で遊んでいるわけだが、どれだけ武将を集められるかに挑戦している。そこで！ 自信のあるキミ！ 私は×××年に××人集めたよ～んとファンストラテジーにハガキを送ってくれい！ もちろんレベル10、理知的でなきゃ話にならんぞ。たくさんの挑戦待っているぜ！

●BY Beta.K

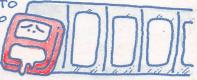
編集部注：ストラテジー担当者に話したところ、もう遅いのや！ といわれてしまいました。チャンチャン。

変数の意味

A……「日」の進行方向にあるキャラクタのキャラクタコード
A$……プレイフィールドをクリアするための文字列
C……スコア
D……ｇを含む文字グループのカラーテーブルのアドレス
I……ループ用
K……ブロック消去・表示フラグ(「◆」を取るごとに1と0が切り換わる)
P……効果音発生用
Q……モード選択フラグ(0＝シンキング、－1＝アクション)
S……スティック入力用
T……時間調整用
V……「日」の進行方向(0＝右、1＝下、2＝左、3＝上)
V(n)……「日」の方向別のVRAMのアドレス増分
W……ブロックの色を決めるための基準色(上位4ビットが前景色、下位4ビットが背景色)
X……「日」のVRAMパターンジェネレータテーブルにおけるアドレス

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●壁のキャラクタパターン定義●変数初期設定

2 モード選択
●変数初期設定●ゲームモード選択処理(スティック入力)●キャラクタの色設定

3 ゲームスタート
●プレイフィールドクリア●「◆」表示サブ呼び出し●効果音

4 移動
●「日」移動(スティック入力)●得点処理

5 ポーズ
●時間調整●スペースを押しているあいだ、停止する

6 衝突判定
●衝突判定●ゲームオーバー●効果音終了待ち●リプレイ

7 「◆」表示
●「◆」の表示位置決定、表示

8 壁交換
●表示する壁の切り換えサブ

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート4月号　結果発表①〉1989年4月号のファンダムアンケートの結果発表です。今回は『BATTLE MAN』がトップ。2位、3位は接戦のすえ『THE MYSTERY OF THE TOMB』が逃げきりの2位という結果になりました。最終順位は以下のとおりです。〈1位〉BATTLE MAN〈2位〉THE MYSTERY OF THE TOMB〈3位〉漢風出体血使用！！〈4位〉GAS BURNER〈5位〉ばっちゃこい

1画面テクニック

『DISHONEST』における、スムーズな画面切り換えの秘密を探る

画面を切り換える

VRAMの構成

SCREEN1のVRAMには、文字表示に関わる領域として、
パターン名称テーブル
カラーテーブル
パターンジェネレータテーブル
の3つがある。

パターン名称テーブルは、画面のどこにどんな文字が表示されているかを記憶している。アドレスが画面位置を表し、そこに表示されている文字のキャラクタコードがデータとして書きこまれている。

そして、キャラクタコード別に各文字のドットパターンを保存しているのがパターンジェネレータテーブルだ。1文字は8×8ドットで構成されるから、1文字に対するデータは8バイト必要になる（表1参照）。

『DISHONEST』では、スペース・g・hの3文字のパターンジェネレータテーブルを書き換えて、壁のキャラクタを定義している。

カラーテーブル

SCREEN1の場合、BASICでは画面全体に対して1つの前景色と背景色を指定できるだけだが、じつは、8種類の文字を1グループとして、グループごとに前景色・背景色を変えることができるのだ（表2参照）。そして、そのグループ単位の前景色・背景色を保存しているのがカラーテーブルだ。たとえば、文字Aの前景色を15、背景色を14にしたとすると、画面上のすべてのAがこの配色になり、また、Aだけでなく@、B～Gの8種類の文字の配色も同様になる。データは1バイトで表され、上位4ビット（16進数の上1桁）が前景色、下位4ビットが背景色となっている。例えば前景色を15、背景色を14にしたければ、&HFE＝254を書きこめばいい。

ところで、ある文字グループの前景色と背景色を、同じ色にすると、文字の色も背景色も区別がなくなり、その文字グループはスペース同然になってしまう。そして、前景色だけを書き換えてやれば、今度はパターンジェネレータテーブルに書かれているドットパターンが表示されることになる。

『DISHONEST』では、カラーテーブルとパターンジェネレータテーブルを、じょうずに利用して壁と空間を瞬時に切り換えているのだ。

『DISHONEST』

前にも書いたが、『DISHONEST』では、行1でスペース・g・hの3文字に壁のキャラクタパターンを定義している。スペースが壁に変わっているから、CLSで画面全体が壁になるわけだ。

そこで、前景色も背景色もØ（透明）にした文字で埋めれば、プレイフィールド（ゲーム空間）をクリアすることができる。

シンキングモードでは、まず行8のサブルーチンを呼んで、hのカラーテーブルデータをØ（前景色、背景色とも透明）に、gのカラーテーブルデータを&HFE（前景色＝色、背景色＝灰色）とする。そして、プレイフィールドにhを書きこめば画面クリアになり、「日」が通った後にgを書きこめば壁が表示されるわけだ。そして、上の写真のように「日」が「◆」を取ったときにKの値を切り換えて、ふたたび行8を呼び出せば、gとhのカラーテーブルデータが入れ換わるので、壁と空間が入れ換わることになるのだ（左下の図参照）。

一方、アクションモードでは、まず、プレイフィールドをクリアするキャラクタをpにして、日の通った後には、K＝1のときはg（前景色＝白、背景色＝水色）を表示させ、K＝Øのときはh（前景色＝白、背景色＝明るい緑）を表示することによって2とおりの壁を切り換えている（右下の図参照）。

シンキングモードの画面切り換え

↑シンキングモードにおける画面切り換えでわざと文字を表示した。「日」が「◆」を取り、gとhのカラーテーブルのデータが入れ換わる

シンキングモード

◆を取るたびにhとgは図のように色が変わる。ゲームスタート時、フィールド内は透明なhで埋められる。最初、「日」の後にgが表示されていくが、◆を取ると色の付けられたhに変わり、gは透明になる

アクションモード

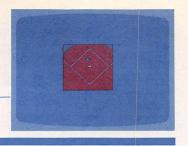
アクションモードでは、ゲームスタート時、フィールドは透明なpで埋まっている。「日」の後には最初gが表示されていくが、◆を取ると表示されていくキャラクタがhに変わり、gは透明になる

表1 パターンジェネレータテーブルとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0	1	2	3	〜	255
パターンジェネレータテーブルのアドレス	0～7	8～15	16～23	24～31	〜	2040～2047

表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0～7	8～15	16～23	24～31	〜	248～255
カラーテーブルのアドレス	0	1	2	3	〜	31

※実際には、8192（&H2ØØØ）加えたアドレスになります

ばっちゃこい2

ミニスタジアム

MSX2/2+ VRAM64K
BY あ〜る・OTN

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR,7,11:SCREEN5,0:SETPAGE,1:PAINT(0
,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99)
,6:DRAW"BM0,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG
1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAIN
T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161,
141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,,32,49,16,14
2 DEFINTF:FORI=1TO9:X(I)=VAL("&H"+MID$("
 7F7F998D6371477FB9",I*2,2)):Y(I)=VAL("&
H"+MID$(" 89AD87738773474147",I*2,2)):RE
ADA:SOUNDI,A:NEXT:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$
(1)="pりりりp":DEFFNA=INT(RND(1)*M)-M¥2:V=0
3 R=RND(-TIME):FORK=0TO4:M=40-K*6:FORI=1
TO9:H=(M-1)*.06:A=128:B=172:C=0:P=FNA:Q=
FNA:PUTSPRITE1,(120,100),1,0:X=X(I)
4 Y=Y(I):FORJ=1TOM:A=(X(I)+P-128)*J/M+12
8:B=(Y(I)+Q-172)*J/M+172:COPY(A-40,B-40)
-(A+40,B+40),1TO(80,60),0:C=C+H:H=H-.12:
PUTSPRITE0,(120,100-C),15,0:SOUND2,47-C
5 S=STICK(0):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5):Y=Y+(
S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7):PUTSPRITE2,(1
20+X-A,100+Y-B),7,1:NEXTJ:IFABS(X-A+2)<4
ANDABS(Y-B+2)<4THENNEXTI,K:V=1ELSEBEEP
6 IFVTHENFORI=0TO99:COLOR=(7,,IMOD8,7):N
EXT:V=0:GOTO6ELSEIFSTRIG(0)THENRUNELSE6
```

プログラマからひとこと

選抜にはまにあわなかった

勝手に続編にしてしまいました。Mickyさん、ごめんなさい。私は浪人生の身となってしまいました。今年は猛勉強です。私はヤクルトと栃乃和歌とゆうきまさみと爆風スランプのファンです。だから、激ペナでKOUGASを作りました。受験で選抜にはまにあわなかったけど夏の大会が、またあれば送ります。ところで、この作品のアイデアは昔からあったのですが、受験のせいで先をこされました。

●BY あ〜る・OTN

変数の意味

スプライト座標

X、Y……グローブの座標⇒120−A、100−Bして表示

X(n)、Y(n)……各守備位置におけるグローブの初期座標

C……ボールの高さ：ボールの影(固定)に対するY座標増分

グラフィック座標

A、B……球場の画面転送用座標：球場におけるボールの影の位置になる

P、Q……ボールの落下座標：各守備位置からの座標増分

その他の変数

FNA……ボールの落下範囲決定用(ユーザー定義関数)

H……ボールの高さ増分：ボールの飛距離に応じて初期値を決定

I、J、K……ループ用

M……ボールの飛距離

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

V……ゲーム終了フラグ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●球場を描く●ゲーム画面表示●PSGデータ(行2で読みこみ)

2 スプライト定義

●変数初期設定●PSG設定●スプライトパターン定義●ユーザー定義関数定義

3 ボール移動1

●乱数初期化●ボールの飛距離計算●ボールの高さ決定●ボールの影の初期位置決定●ボールの落下座標決定●ボールの影表示●グローブの初期X座標決定

4 ボール移動2

●グローブの初期Y座標決定●球場の画面転送●ボール表示●効果音

5 グローブ移動

●グローブ移動計算(スティック入力)●グローブ表示●ボールキャッチ判定

6 ゲーム終了

●ゲーム終了判定処理●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール／その1・5月号のフォロー①〉1989年5月号P64に掲載された『LAST WAR』の、リストに2つ誤りがありました。行440、「 しふ゛ん 」は、「 じぶ゛ん 」の間違いです。また、行590の3段目にある「＝89THEN」は「<>89THEN」の間違いでした。訂正後の確認用データは、440>172、590>172となります。さらに、行260の確認用データに誤りがありました。正しい確認用データは、260>114となります。⇒

1画面テクニック

DRAW命令を使ってリストを短くする方法、DRAW命令の有効性を探る

DRAW命令でリストを短くする

『ミニスタジアム』では、球場の描画をするのにDRAW命令を使ってプログラムの短縮をはかっている。DRAW命令はグラフィックモード専用の点と直線を描く命令だ。

DRAW命令の書式は、

DRAW 〈文字式〉

となっていて文字式には、参照点の位置指定、移動方向と距離、角度などを指定する14種のグラフィックマクロ命令が入る(下表参照)。

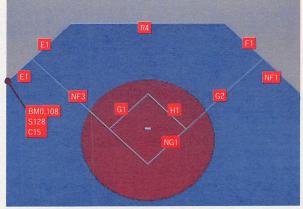
DRAW命令の利点は比較的短いプログラムで、描く図形を回転させたり、縮小、拡大が自由にできることだ。下のサンプルプログラム1は、LINE命令とDRAW命令で、同じ直線を描くプログラムだ。DRAW命令のほうが、2文字短くすることができる。直線1本では2文字だが、何本にもなると大きな違いがでてくる。実際、『ミニスタジアム』の球場の白線を、LINE命令で描くとDRAW命令の3倍以上の文字数が必要になってしまう。

DRAW命令にはスケールファクタと回転というLINE命令にはない機能があり、スケールファクタ(S)は指定した数値により、それ以降の描画の倍率を指定できる。回転(A)は指定後の描画を90度単位で回転させて描く機能だ。また、各グラフィックマクロ命令は、数値を変数でこともできる。この機能を利用して、かんたんなアニメーションプログラムを作ってみた。

サンプルプログラム2は、スケールファクタと回転の機能を使ったもので、同一の図形を大きさ、角度、色をかえて、次々に表示させたものだ。

DRAW命令には、円や曲線を描く機能や、塗りつぶすといった機能はない。

■DRAW命令による球場の描画

```
1 COLOR,7,11:SCREEN5,0:SETPAGE,1:PAINT(0
,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99)
,6:DRAW"BM0,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG
1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAIN
T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161,
141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,32,49,16,14
```

⬆DRAW命令で描かれた球場の白線とグラフィックマクロ命令の対応。はじめに、BM0，108S128C15で参照点の座標、スケールファクタ、線の色を決定したのち、白線を描きはじめる

そこで、『ミニスタジアム』では、ピッチャープレートをLINE命令のボックスフィルで描き、マウンドはCIRCLE命令で描いて、その塗りつぶしにPAINT命令を使っているのだ。

このように、いろいろなグラフィック命令の長所をうまく使い分けて、プログラムを作ってほしい。

■サンプルプログラム1

```
10 COLOR15,4,5:SCREEN2
20 LINE(80,100)-(180,100),15
30 DRAW"S4BM80,102C15R100"
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

■サンプルプログラム2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2
20 FORI=0TO64:J=IMOD4:K=IMOD14+2
30 CLS:DRAW"S=I;A=J;C=K;BM120,100U1F1E1D
1R2H1R2F1NG3NE1F1":NEXT
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

⬆サンプルプログラム2の実行例

グラフィックマクロ命令一覧表

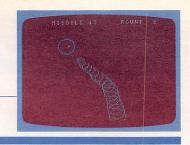
命令	内容
U〈距離〉	描画しながら上に移動する ※〈距離〉はSの項参照
D〈距離〉	描画しながら下に移動する
L〈距離〉	描画しながら左に移動する
R〈距離〉	描画しながら右に移動する
E〈距離〉	描画しながら右斜め上に移動する
F〈距離〉	描画しながら右斜め下に移動する
G〈距離〉	描画しながら左斜め下に移動する
H〈距離〉	描画しながら左斜め上に移動する
Mx, y	描画しながらxとyで指定した座標まで移動する
B	描画禁止。直後のコマンドに対してのみ有効
N	描画したのち、描画を開始した座標にもどる。直後のコマンドに対してのみ有効
A〈角度〉	描画する図形を90°単位で回転させる。角度は0〜3で表し、0＝0°、1＝90°、2＝180°、3＝270°となる。以降のコマンドに対して有効
C〈カラーコード〉	描画する色を指定する。カラーコードは0〜15まで。以降のコマンドに対して有効
S〈整数〉	スケールファクタ(移動距離の倍率)を指定する。実際の移動距離は、距離(ドット)×〈整数〉÷4でもとめられる。以降のコマンドに対して有効
X〈文字変数〉;	文字変数中のグラフィックマクロ命令を実行する ※〈コマンド〉＝;〈数値変数〉のようにして数値変数も使える

ピーガーポンのファンダム 〈いじわるファンクションコール／その2・5月号のフォロー②〉1989元年5月号P59に掲載された『VOICEジャンケン』の行180の確認用データに誤りがありました。正しくは、180＞155となります。また、リストの行180にある「l」は、アルファベットの小文字のLです。今回は、いっきょに4つのバグを出してしまいました。ごめんなさい。

謎の物体○（まる）

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu〜

遊び方は38ページにあります

```
1 KEYOFF:DEFINTA-Y:SCREEN2,3
2 FORI=0TO9:A$="":CIRCLE(8,8),I:FORJ=0TO
1:FORK=0TO1:FORL=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(K
*256+J*8+L)):NEXTL,K,J:SPRITE$(I)=A$:CLS
:NEXT:SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32
3 A=0:M=M+4:R=R+1:LOCATE2,0:PRINTUSING"M
ISSILE ##      ROUND ##";M;R
4 FORI=0TO30:PUTSPRITE31-I,(0,209):NEXT:
D=RND(1)*8-4:O=R*7:P=30:T=0:X=112:Y=176:
SOUND1,0:SOUND6,9:SOUND7,46:SOUND8,13
5 A=(A+R)MOD452:B=ABS(226-A):C=(C+1)MOD8
:PUTSPRITE0,(B,31),C+3,3:SOUND0,255-C-O
6 IFT=0ANDSTRIG(0)THENT=1:SOUND9,16:SOUN
D12,4:SOUND13,4:M=M-1:LOCATE10,0:PRINTUS
ING"##";M
7 IFT=0THEN5ELSES=STICK(0):D=D+(S=7)-(S=
3):Y=Y-P¥3:PUTSPRITEP,(X,Y),10,P¥4:X=X+D
*P¥12:IFX<0THENX=0ELSEIFX>224THENX=224
8 PUTSPRITEP+1,,14:P=P-1:IFP>0THEN5ELSEI
FABS(B-X)<8THENFORI=0TO13:SOUNDI,99-I*5:
PUTSPRITE0,,15-I,I¥2+3:Z=EXP(1):NEXT:GOT
O3ELSEIFM>0THEN4
9 BEEP:LOCATE9,2:PRINT"GAMEOVER":FORI=0T
O1:I=-(1=STICK(0)):NEXT:CLS:R=0:GOTO3
```

プログラマからひとこと

命中すると気持ちいいよ

「ヌワイゼン、でま〜す！」、Nu〜は飛び立った。謎の物体○が出現してから何回となく出撃しているが、今回はいままでと違った。恋人ミエが○に襲われて瀕死（ひんし）の重傷なのだ。「○発見、ミサイル発射！……、くそ〜ロックオンできない！」、Nu〜は叫んだ、「カーソルで操作するんだ！」。これくらい入れこんでプレイしてください。命中すると気持ちいいよ。イラストは娘にたのんだものです。

●BY Nu〜

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ミサイルの座標
D……ミサイルのX座標増分
B……敵のX座標
A……敵のX座標増分計算用

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用
C……敵の色／効果音発生用
I……ループ用
J、K、L……ループ／スプライトパターン定義用
M……ミサイル数
P……ミサイルと軌跡の管理用
O……効果音発生用
R……ラウンド数
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
Z……時間調整用：Z=EXP（1）として、無意味な指数計算をすることにより、時間調整をおこなっている

プログラム解説

1 初期設定

●スプライトパターン定義のためのスクリーン設定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義●ゲーム開始のための初期設定

3 画面作成

●変数初期設定●ミサイル数、ラウンド数表示

4 ゲームスタート

●スプライト消去●変数初期設定●PSG設定

5 敵表示

●敵座標計算●敵の色設定●敵表示●効果音

6 ミサイル発射

●ミサイル発射判定（トリガー入力）●効果音●ミサイル数を減らす●ミサイル数表示

7 ミサイル表示

●ミサイル発射判定●ミサイル誘導、表示（スティック入力）●ミサイルのはみ出し判定処理

8 命中判定

●ミサイル表示●ミサイル命中判定処理●ゲームオーバー判定

9 ゲームオーバー

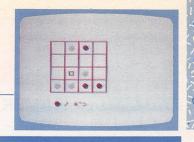
●効果音●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ処理

当選者発表 ●4月号FFBプレゼント当選者① 『ディスクステーション〜創刊準備号〜』=〈茨城県〉高橋裕二〈岐阜県〉山田裕一朗／『CD版ドラゴンスピリット〜エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット』=〈大阪府〉細川孝範〈兵庫県〉杉園学〈福岡県〉清水健一／『MSXプログラムコレクション50本〜ファンダムライブラリー④』=〈愛知県〉山下晃雄〈岡山県〉加納秀則〈福岡県〉平川貴広

へンな三目並べ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY やすた

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR1,10,10:SCREEN2,0:DEFINTA-Z:DIMA(
41):SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■":FORI=2TO6:LINE
(I*24,48)-(I*24,144):LINE(48,I*24)-(144,
I*24):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:X=1:Y=1
2 C=P*14+1:E=24:F=130:GOSUB10:PRINT#1,"ノ
 バン":PUTSPRITE0,(X*24+32,Y*24+32),C
3 S=STICK(P):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<4)
:Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<4):Z=X+Y*6:IFS
TRIG(P)=0ORA(Z)THEN2ELSEPLAY"S0M90004"
4 FORI=1TO7:SWAPA(Z+I),A(Z-I):I=I-(I=1)*
3:NEXT:A(Z)=C:FORI=0TO5:A(I)=0:A(I+30)=0
:A(I*6)=0:A(I*6+5)=0:NEXT:PLAY"L16F"
5 FORI=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:C=A(I+J*6)
:E=I*24:F=J*24:GOSUB10:NEXTJ,I:PLAY"CD"
6 B(0)=0:B(1)=0:FORI=7TO26:FORJ=1TO7:C=A
(I):IFC>0ANDC=A(I+J)ANDC=A(I+J+J)THENB(C
¥15)=B(C¥15)+1
7 J=J-(J=1)*3:NEXTJ,I:C=8-SGN(B(0)-B(1))
*7:IFB(0)=0ANDC=8THENP=(P+1)MOD2:GOTO2
8 E=24:F=140:GOSUB10:IFC=8THENPRINT#1,"ヒ
 キ ワ ケ"ELSEPRINT#1,"ノ カチ!!":PLAY"EBAF"
9 PLAY"C":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 CIRCLE(E+36,F+36),4,C:PAINTSTEP(0,0),
C:PRESET(E+49,F+33):RETURN
```

プログラマからひとこと

L字型に並べるのがコツ

こんにちは、やすたです。この『ヘンな三目並べ』のルールは、きっと、「百聞(ひゃくぶん)は一見(いっけん)にしかず」です。けっこう奥が深いつもりです。やはり、L字型に並べるのがコツです。ところで、ぼくは、スポーツゲームばかり作ってきたくせに、もう、ゲームアイデアにつまっちゃって、しばらくなにも作れそうにないです。しばしのあいだ、さようなら。

●BY やすた

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは、打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒それぞれ×24+32して表示

グラフィック座標

E、F……コマをおく座標⇒それぞれ+36して表示

その他の変数

A(n)……盤の上のコマの種類
B(n)……勝敗判定用
C……コマの色
I、J……ループ用
P……プレイヤー切り換え用
S……スティック入力用
Z……盤上のカーソルの位置

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義●盤面のマス目を描く

2 カーソル表示
●カーソル、コマの色決定●メッセージ表示●カーソル表示

3 カーソル移動
●カーソル移動(スティック入力処理)●コマを置くかの判定(トリガー入力)●効果音

4 コマ移動
●コマを入れ換える●盤からはみだしたコマの消去●効果音

5 コマ表示
●カーソルの周囲のコマを描きかえる●効果音

6 コマ数判定
●同じ色のコマがいくつ並んでいるかの計算処理

7 並び判定
●コマが3個以上並んでいるかの判定●プレイヤー切り換え

8 勝敗結果表示
●勝利メッセージの表示位置の設定●勝敗結果の表示

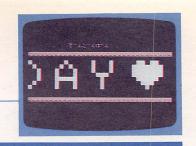
9 リプレイ
●効果音●リプレイ処理

10 コマ描画サブ
●コマ描画処理サブ

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者① 『魂斗羅』=〈大阪府〉山下喜予彦・山田健一郎〈岡山県〉西山尚志/『スナッチャー』=〈千葉県〉上林貴紀〈三重県〉近藤世騎〈大阪府〉尾上浩之/『サイオブレード』=〈東京都〉桜木猛雄〈神奈川県〉荒牧裕貴〈岐阜県〉市岡謙一/『琥珀色の遺言』=〈大阪府〉有田宣雄・川崎明〈佐賀県〉貞松義弘/『ディスクパック』=〈大阪府〉菊地悟志〈大分県〉佐藤広志〈佐賀県〉横尾直明⇒

伝言BAN(バン)

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY トトロ命

遊び方は39ページにあります

```
10 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:CL
EAR2000:DEFINTA-Z:N$="でんごんばん":DEFUSR=
342:A=USR(0):LINEINPUTA$:IFA$=""THENA$=N
$ELSEIFLEN(A$)>23THENRUN
20 CLS:FORI=0TO7:PRINT"!";:C$(I)=SPACE$(
31):FORJ=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1)):
IFA=1THENJ=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))-64
30 C$(I)=C$(I)+RIGHT$("0000000"+BIN$(VPE
EK(A*8+I)),8):NEXT:VPOKE384+I,0:VPOKE392
+I,255:NEXT:VPOKE8203,106:CLS:BEEP
40 B$=STRING$(32,95):LOCATE9,3:PRINTN$:L
OCATE0,5:PRINTB$:LOCATE0,16:PRINTB$:I=0
50 I=I+1+I*(I>=LEN(C$(1))):FORJ=0TO24STE
P10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7:PRINTMID$(C$(K
),I+J,11):NEXTK,J:IFSTRIG(0)THENRUNELSE5
0
```

プログラマからひとこと

いいなら持っていきます

これが私の姿だ!!

いやはや、載るとは思わなんだ。たいへんうれしい。しかも、初投稿で初さいよー。関係ないけど、夏のイベント(あればの話ですが)に投稿プログラム持っていっていいですか? いいなら、持っていきます。最後に、トトロは、最高だあぁぁ……(すいません)。これからもヨロシク!

●BY トトロ命

変数の意味

A……入力された文字のアスキーコード(グラフィックキャラクタが入力されたときの処理用)/USR関数呼び出し用
A$……入力された文字列
B$……枠の表示用
C$(n)……伝言表示用
I、J、K……ループ用
N$……「でんごんばん」の文字が入る

プログラム解説

10 伝言入力

●初期設定●変数設定(N$に「でんごんばん」の文字を代入)●伝言入力処理(入力がヌルストリングのときはA$にN$を代入、入力が23文字を超えたときは再入力)

20 伝言チェック

●画面消去●カウンタ表示●入力された文字列にグラフィックキャラクタがあるかの判定処理(グラフィックキャラクタがあればグラフィックコードになおす)

30 伝言用データ作成

●入力された文字列のパターンデータを伝言表示用変数に設定●キャラクタパターン定義(「0」に空白、「1」に「■」を定義する)●キャラクタの色設定●画面消去

40 画面作成

●伝言表示画面の枠、タイトル表示

50 伝言表示

●伝言の表示(ループを使って表示する部分だけを抜き出して表示)●リプレイ処理

はでな改造法

この、はでな改造法は、表示するキャラクタを丸にして、2色で交互に点滅させる改造法です。

下のリストのように行35を加え行50を変更し、行30を
VPOKE8203, 106
を
VPOKE8208, 116
に、
行40の
STRING$(32, 95)
を
STRING$(32, 128)
に変更してください。

```
35 FORI=0TO7:VPOKE392+I,VAL("&H"+MID$("3
C4281818181423C",I*2+1,2)):NEXT:BEEP
50 I=I+1+I*(I>=LEN(C$(1))):A=(IMOD2)*(IM
OD4):VPOKE8198,A*48:VPOKE8208,16*(4+A)+4
:FORJ=0TO24STEP10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7:
PRINTMID$(C$(K)+" ",I+J,11):NEXTK,J:IFST
RIG(0)THENRUNELSE50
```

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者② 「コナミゲームコレクション番外編」=〈神奈川県〉川品学〈新潟県〉佐藤幸一〈岐阜県〉吉田智広/「ドーム」=〈埼玉県〉青山高之〈大阪府〉近藤正幸・吉田壱/「マラヤの秘宝」=〈静岡県〉原川忍〈島根県〉梶田章司〈広島県〉竹田弾/「ファミスタ・ホームランコンテスト」=〈岐阜県〉宮田茂紀〈和歌山県〉新垣広幸〈福岡県〉福原大介⇨

ぐるん

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY INSIDER

遊び方は40ページにあります

```
1 SCREEN1,1:DIMX(36),Y(36):DEFINTA-V:KEY
OFF:WIDTH32:FORI=ØTO36:Z=I*3.14/18:X(I)=
COS(Z):Y(I)=SIN(Z):NEXT:ONSPRITEGOSUB9:S
PRITEON:A$=CHR$(255):SPRITE$(1)="<~~"+A$
+A$+"~~<":SPRITE$(2)=A$+"~~<<~~"+A$
2 CLS:COLOR15,1,1:PUTSPRITE2,(99,99),15,
1:X=255:Y=96:A=5Ø:TIME=Ø:S=-1:GOSUB9
3 IFA=2ØTHENB=(B+1-2*(STICK(Ø)=1))MOD36
4 IFTIME>36ØØTHEN11ELSEPUTSPRITE1,(99+X(
B)*A,99+Y(B)*A),8,1:G=STRIG(Ø):IFJ=ØTHEN
A=A+1Ø*(A>2Ø):IFG=-1ANDA=2ØTHENJ=1:GOTO6
5 IFJ=1THENA=A+15:IFA>1ØØTHENJ=Ø
6 X=X-6:Y=Y+K:IFX<ØTHENX=2ØØ:Y=RND(1)*19
2:BEEPELSEK=RND(1)*16-8
7 IFY<ØORY>192THENK=-K
8 PUTSPRITEØ,(X,Y),RND(1)*14+2,2:GOTO3
9 SPRITEOFF:COLOR,8,8:S=S+1:BEEP:COLOR,1
,1:X=-1:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):IFH<STHENH=S
1Ø LOCATE3,Ø:PRINTUSING"SCORE:## HI-SCOR
E:##";S;H:SPRITEON:RETURN
11 LOCATE9,5:PRINT"TIME OVER":PLAY"L64T2
55V15O3C..":FORI=ØTO1:I=-(5=STICK(Ø)):NE
XT:GOTO 2
```

プログラマからひとこと

私の性格によるものです

えーみなさんこんにちは。多色刷りコピーの山内です。私がプログラムを作るときは、なんの考えもなしにMSXの前にすわり手が勝手に動いてできあがりというケースが多いのですが、この『ぐるん』もその1つです。キャラクタが少し貧弱なのは、私の性格によるものです。キー操作が変態なのも、私の性格によるものです。話はかわりますが、このゲームの最高得点は何点でしょう。答えは次号で発表します。ではまた。

●BY INSIDER

編集部注：おいおい

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座標⇨×A＋99して表示
B……ボールの方向処理用
X、Y……敵の座標
K……敵のY座標増分
A……自機からボールまでの距離計算用

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用：CHR$(255)が入る
G……トリガー入力用
H……ハイスコア
I……ループ用
J……ボール発射フラグ
S……スコア
Z……ボールの方向計算用

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●ボール座標設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定、許可●スプライトパターン定義（1＝自機およびボール、2＝敵）

2 初期設定
●初期設定●自機表示●変数初期設定●命中処理サブ呼び出し

3 ボール加速
●ボールの加速判定処理（スティック入力）

4 ボール表示
●制限時間終了判定●ボール表示●トリガー入力●ボールの戻り判定処理●ボール発射判定

5 ボール移動処理
●ボール発射時の距離計算判定●ボールが戻るかの判定

6 敵移動処理
●敵の座標計算●敵の移動増分設定

7 敵座標処理
●敵座標増分反転判定処理

8 敵表示
●敵表示●行3へ飛ぶ

9 命中処理サブ
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●爆発処理●スコア加算●敵消去●ハイスコア処理

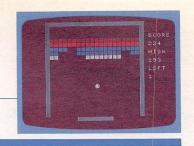
10 スコア表示
●スコア、ハイスコア表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

11 タイムオーバー
●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理

OMANRA YURUSAN ZEYO!
SHURURU…

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント③ 『熱血柔道』＝〈岩手県〉近藤すみお〈埼玉県〉関本敏之〈愛知県〉市井和仁／『釣りキチ三平・釣り仙人編』＝〈茨城県〉安部浩〈神奈川県〉伊藤達〈静岡県〉前田英梨子／『ディスクステーション春号』＝〈北海道〉田中浩貴〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯／『ディスクステーション4号』＝〈北海道〉宮崎紀昭・盛田嘉道〈奈良県〉丸山英治

高速道路

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY GEN

遊び方は40ページにあります

```
1 KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,Ø
:WIDTH3Ø:FORI=ØTO6:READA:VPOKE8214+I,A:N
EXT:FORI=ØTO328:VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8
=Ø):NEXT:SPRITE$(Ø)="<~ろんんん~<":Z=6144:E$
=CHR$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22
2 M=M+1:PRINTSTRING$(22,"ア")E$"#7SCORE"E
$"'7HIGH"E$"+7LEFT":FORI=1TO22:LOCATE,I:
PRINT"ア"SPC(2Ø)"ア":NEXT:FORI=1TO6:LOCATE
1,M+I:PRINTSTRING$(2Ø,232-I*8):NEXT:N=6Ø
3 PRINTE$")6"H;E$"-6";2-L;E$"7'アアアアアアア"
;:ONSTRIGGOSUB1Ø:P=1:Q=-1:X=5:Y=22
4 F=VPEEK(Z+X+P+Y*32):G=VPEEK(Z+X+(Y+Q)*
32):P=P*(1+(F>175)*2):IFF>183THENLOCATE(
(X-P)¥2)*2-1,Y:PRINT"  ":R=F¥8-22:GOSUB9
5 Q=Q*(1+(G>175)*2):IFG>183THENLOCATE(X¥
2)*2-1,Y-Q:PRINT"  ":R=G¥8-22:GOSUB9
6 STRIG(Ø)ON:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITEØ,(X*8
,Y*8),1Ø:IFY<23THENSTRIG(Ø)STOP:GOTO4
7 PLAY"V12L16AFEDC2":L=L+1:IFL<3THEN3
8 PRINTE$"*&GAME OVER":IFSTICK(Ø)THENM=Ø
:L=Ø:H=H-(S>H)*(S-H):S=Ø:GOTO2ELSE8
9 SOUND6,R*5:SOUND9,16:SOUND13,Ø:S=S+R:N
=N-1:PRINTE$"%6"S"  ":IFNTHENRETURNELSE2
1Ø P=-P:RETURN:DATA238,11,7,2,13,6,4
```

プログラマからひとこと

無心になりなさい

ばんざい！ やっと採用されました。2年前、『ARREST』と同時に送ったときは普通のブロックくずしでした。翌年、マイナーチェンジをして再度投稿、ボツ。そして今度は設定をガラッとかえ、音にも変化をつけ、スピードアップして登場。2年越しの3度目の正直でした。ちなみに私のハイスコアは1192点。コツ？ 無心になりなさい。とにかく遊べる1本です。

●BY GEN

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨それぞれ×8して表示

P、Q……ボールの座標増分

テキスト座標

M……ブロック表示時のY座標増分／面数

その他の変数

A……キャラクタの色データ読みこみ用

E$……表示位置指定用：エスケープシーケンス

F、G……ボールの衝突判定用(ボールの移動先にある文字のキャラクタコード)

H……ハイスコア

I……ループ用

L……ミスの回数(2−Lで残りのボールの数)

N……残りのブロックの数

R……壊したブロックの点数

S……スコア

Z……VRAMのパターン名称テーブルのアドレス：6144が入る

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●キャラクタの色データ読みこみ●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●変数設定●PSG設定

2 ゲーム画面作成
●ゲーム画面表示●壁表示●変数設定

3 ゲーム開始
●ハイスコア表示●残りのボール数表示●バー表示●トリガー入力時の割りこみ先指定●変数設定

4 ボール横移動
●ボールの移動先にあるキャラクタのキャラクタコードを調べる●横方向に壁があればX方向の増分反転●横方向にブロックがあるかの判定処理

5 ボール縦移動
●縦方向に壁があればY方向の増分反転●縦方向にブロックがあるかの判定処理

6 ミス判定
●トリガ入力時の割りこみ許可●ボール移動計算●ボールの表示●ミス判定処理

7 ゲームオーバー判定
●効果音●ミスの回数計算●ミスを3回したかの判定

8 リプレイ処理
●メッセージ表示●スティック入力判定●ハイスコア計算

9 クリア判定
●効果音●スコア加算●残りブロック数減算●スコア表示●ブロックをすべて壊したかの判定

10 方向反転処理
●X方向の増分反転●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

かくりつじゃんか

MSX 2/2+ VRAM128K

BY 斉藤由貴バンザイ

遊び方は41ページにあります

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH40:KEYOFF
20 H=0:K=0:A=0:T=0:R=0:Q=0
30 CLS:INPUT"ﾎﾞｰﾙｾﾞﾝﾌﾞﾉｶｽﾞ";H
40 IF H=<1 THEN 30
50 PRINT"ﾎﾞｰﾙﾊ ｾﾞﾝﾌﾞﾃﾞ";H;"ｺ"
60 INPUT"ｱｶｲ ﾎﾞｰﾙ ﾉｶｽﾞ";R
70 IF H<R OR H=0 THEN 50
80 K=R/H*100
90 SCREEN 7:OPEN"GRP:"AS #1
100 PSET(68,10),0:PRINT#1,"REDBALL"
110 PSET(266,10),0:PRINT#1,"WHITEBALL"
120 CIRCLE(186,24),20,8
130 CIRCLE(384,24),20,15
140 LINE(68,99)-(444,201),12,B
150 LINE(69,200-K)-(84,200-K),12
160 LINE(428,200-K)-(443,200-K),12
170 FORI=0TO100 STEP 20
180 PSET(32,196-I),1:PRINT #1,USING"###%
";I:NEXT I
190 PAINT(186,24),8
200 PAINT(384,24),15
210 RN=RND(-TIME)
220 Y=INT(RND(1)*H)+1
230 IF Y<=R THEN A=A+1
240 T=T+1:M=A/T*100:Q=Q+1
250 PSET(68,40),1:PRINT #1,"REDﾉﾃﾞﾀｶｲｽｳ
";A
260 PSET(266,40),1:PRINT #1,"WHITEﾉﾃﾞﾀｶｲ
ｽｳ  ";T-A
270 PSET(168,74),1:PRINT #1,"ﾄﾘﾀﾞｼﾀｶｲｽｳ
";T
280 PSET(168,90),1:PRINT#1,USING"ｹｲｻﾝﾆﾖﾙ
ｶｸﾘﾂ ###.### %";K
290 PSET(68,49),1:PRINT #1,USING"REDｶﾞﾃﾞ
ﾀﾜﾘｱｲ###.### %";M
300 PSET(68,62),1:PRINT #1,"REDﾉｶｽﾞ";R
310 PSET(266,49),1:PRINT #1,USING"WHITEｶ
ﾞﾃﾞﾀﾜﾘｱｲ###.### % ";100-M
320 PSET(266,62),1:PRINT #1,"WHITEﾉｶｽﾞ";
H-R
330 PSET(Q+85,200-M),15
340 IFSTRIG(0)=-1THENCLOSE:GOTO10
350 IFQ>=342THEN360ELSE220
360 LINE(85,100)-(427,200),1,BF:Q=0:GOTO
220
```

変数の意味

グラフィック座標

Q……グラフの点のX座標増分／点を表示させた回数

M……グラフの点のY座標増分／赤いボールの出た比率

K……赤いボールが出る確率の理論値／理論値を示すグラフ上の目盛の Y座標増分

その他の変数

A……赤いボールの出た回数

H……ボールの総個数

I……ループ用

R……赤いボールの個数

RN……乱数初期化用

T……ボールを取り出した回数

Y……取り出されたボールの色決定用

変数の意味

10　初期設定

20　変数初期化

30〜40　ボールの総個数の入力判定処理

50　ボール総個数の表示

60〜70　赤いボールの個数入力判定処理

80　理論値(赤いボールの出る確率)計算処理

90〜200　画面表示1

90　画面設定

100〜140　画面表示

150〜160　理論値をグラフに描く

170〜180　目盛りをグラフに描く

190〜200　赤と白の丸を塗りつぶす

210〜240　確率計算

210　乱数初期化

220　ボールを取り出す

230　赤いボールが取り出されたかの判定処理

240　実験値(実際に赤いボールが出た比率)計算処理

250〜330　画面表示2

250　赤いボールの合計数の表示

260　白いボールの合計数の表示

270　取り出し回数の表示

280　理論値表示

290　赤いボールが出た実験値表示

300　赤いボールが出た総数表示

310　白いボールが出た実験値表示

320　白いボールが出た総数表示

330〜350　グラフ表示

330　グラフ上に点を打つ

340　再設定判定処理(トリガー入力)

350　グラフが1画面ぶんの表示を終了したかの判定処理

360　グラフ面を切りかえる

プログラマからひとこと

シミュレーションです

ついにでた『かくりつじゃんか』。これは、すごい、なんとただ見るだけのシミュレーションです。だれもが、習った確率を忠実に再現しました。採用されて、斉藤由貴のキャンディをもらったときぐらい感動しました。

●BY 斉藤由貴バンザイ

プログラム確認用データ

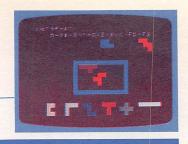
使い方は46ページを見てください

10>186	20>141	30>107	40>177
50> 23	60> 48	70>178	80>180
90>219	100>206	110>211	120>138
130> 87	140> 83	150> 5	160> 82
170> 31	180>234	190> 87	200> 77
210>200	220>249	230> 61	240>196
250>243	260>212	270> 38	280>133
290>151	300>101	310>125	320> 33
330>151	340> 4	350>183	360>240

5×12=6×10?

MSX 2/2+ VRAM128K

BY Ministar

遊び方は44ページにあります

```
10 CLEAR 200,&HD000:DEFUSR=342:DEFINTA-Z
:COLOR15,0,1:KEYOFF:SCREEN5:DIMP(87,1),Q
(11,2):A=RND(-TIME):ONERRORGOTO430
20 ONSTOPGOSUB440:STOPON:OPEN"GRP:"AS1:P
RESET(112,92):PRINT#1,"まっててね"
30 FORI=0TO11:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=
4-15*(I>5):NEXT:FORJ=0TO1:READA$:FORI=0T
O87:P(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXTI,J
40 SOUND0,130:SOUND1,0:SOUND7,190:SOUND8
,0:GOSUB230:FORI=0TO7:SETPAGE0,1-(I>5)
50 B=IMOD6:READA$:FORJ=0TO31:C=VAL("&H"+
MID$(A$,J+1,1)):FORK=0TO3:X=(JAND7)*32+K
*8:Y=B*32+(J¥8)*8:LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),15
*SGN(CAND2^(3-K)),BF:NEXTK,J,I
60 FORI=0TO87:SETPAGE0,1-(P(I,1)>5):X=P(
I,0)*32:Y=(P(I,1)MOD6)*32:LINE(X,Y)-(X+3
1,Y+31),I¥8+4,BF,AND:NEXT
70 GOSUB260:SETPAGE0,0:LINE(112,92)-(151
,99),0,BF:ONKEYGOSUB240,230:KEY(1)ON
80 FORI=0TO7:LINE(I+80,I+72)-(175-I,135-
I),RND(1)*2+2,B:NEXT:FORM=0TO11:GOSUB250
:NEXT:KEY(2)ON:M=0
90 O=0:FORI=0TO11:O=O-(Q(I,0)>10ANDQ(I,0
)<21ANDQ(I,1)>9ANDQ(I,1)<16):NEXT
100 FORI=0TO1:GOSUB250:FORJ=0TO30:NEXTJ,
I:GOSUB260:A$="せんたくﾓｰﾄﾞｶｰｿﾙ・ｽﾍﾟｰｽ・S・F1・F
2    ":GOSUB290
110 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$=" ":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFINSTR("Ss",A$)THEN360
120 IF(SAND1)-T=0THEN110ELSEM=(M+(S=1ORS
=7)-(S=3ORS=5)+12)MOD12:IFNOTTTHEN100ELS
EFORI=0TO5:GOSUB250:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:G
OSUB260:SOUND0,160
130 O=O+(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):A$="い
どうﾓｰﾄﾞｶｰｿﾙ・ｽﾍﾟｰｽ・Z・X・C・F1・F2":GOSUB290
140 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$=" ":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFSTHENSOUND8,15:GOSUB210:X
=(X+(S>5)-(S>1ANDS<5)+17)MOD21+4:Y=(Y+(S
=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7)+12)MOD16+4:GOS
UB210:SOUND8,0
150 IFINSTR("Cc",A$)THENGOSUB210:GOSUB25
0:SOUND0,130:GOTO190
160 IFINSTR("Xx",A$)THENSOUND8,15:GOSUB2
10:N=N+4AND7:GOSUB210:SOUND8,0
170 IFINSTR("Zz",A$)THENSOUND8,15:GOSUB2
10:N=(NAND4)+(N+1AND3):GOSUB210:SOUND8,0
180 IFNOTTTHEN140ELSEF=0:FORI=0TO4:FORJ=
0TO4-I:F=F-(POINT((J+X)*8,(I+Y)*8)=M+4):
NEXTJ,I:IFF<>5THEN280ELSEQ(M,0)=X:Q(M,1)
=Y:Q(M,2)=N:SOUND0,130
190 O=O-(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):IFO<1
2ORINSTR("Ccｿｿﾞ",A$)THEN100ELSEFORI=0TO10
:SOUND0,65:GOSUB260:SOUND0,130:GOSUB260:
NEXT
200 IFPEEK(&HFBEC)AND4THEN200ELSEGOSUB23
0:FORI=0TO11:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=4
-15*(I>5):NEXT:CLS:GOTO70
210 IFM<11THENU=P(M*8+N,0)*32:V=P(M*8+N,
1):W=V>5:V=(VMOD6)*32:COPY(U,V)-(U+31,V+
31),1-WTO(X*8,Y*8),,XOR:RETURN
220 IFNAND1THENLINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+
39),15,BF,XOR:RETURNELSELINE(X*8,Y*8)-(X
*8+39,Y*8+7),15,BF,XOR:RETURN
230 KEY(1)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:POKE
Q*12+P-12288,Q(P,Q):NEXTP,Q:KEY(1)ON:GOT
O260
240 KEY(2)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:Q(P,
Q)=PEEK(Q*12+P-12288):NEXTP,Q:GOSUB260:C
LS:RETURN80
250 X=Q(M,0):Y=Q(M,1):N=Q(M,2):GOTO210
260 SOUND8,15:FORQ=0TO75:NEXT:SOUND8,0
270 RETURN
280 SOUND1,1:FORI=0TO4:GOSUB260:FORJ=0TO
75:NEXTJ,I:SOUND1,0:GOTO140
290 A=USR(0):PRESET(16,8):PRINT#1,LEFT$(
A$,8):PRESET(40,20):PRINT#1,MID$(A$,9):R
ETURN
300 DATA01234567012345670123456701234567
01234567012310324567476501233210456767
0123210344444444
310 DATA00000000111111112222222233333333
44444444555555555555555566666666666666666
7777777777777777
320 DATAF48C18FC14F8F88404080840C080C04
,E4C43878347CE8CC0C080C0408080404
330 DATAF44828F424FCF84C0C080C0404080804
,CCE4EC68EC6CCCEC080C040C00000000
340 DATAC24448646ECE6ECE4468C44200000000
,C286CECA66CC8A4E2C68C0C000000000
350 DATAEE28C26882284E4E82EE68C200000000
,E24840004E4EE00042E8400000000000
360 'LOAD & SAVE (DISK)
370 CLOSE:SCREEN1:OPEN"PUZZLE.DAT"AS#1LE
N=36:FIELD#1,36ASA$:E=LOF(1)¥36:PRINT"ｾｰ
ﾌﾞめんすう"E:B=-1:INPUT"ﾛｰﾄﾞばんごう(0:ｾｰﾌﾞ)="
;B:IF B=0THEN390ELSEIFB<1ORB>ETHENPRINT"
なにも しなかった":GOTO420
380 GET#1,B:B$=A$:FORJ=0TO2:FORI=0TO11:P
OKEJ*12+I-12288,ASC(MID$(B$,J*12+I+1))-6
4:NEXTI,J:PRINTB"を ﾛｰﾄﾞした":GOTO420
390 B$="":FORJ=0TO2:FORI=0TO11:B$=B$+CHR
$(PEEK(J*12+I-12288)+64):NEXTI,J
400 F=0:IFE>0THENFORI=1TOE:GET#1,I:F=F-(
A$=B$):NEXT
410 IFF=0THENLSETA$=B$:PUT#1,E+1:PRINTE+
1"に ｾｰﾌﾞした"ELSEPRINT"すでに ｾｰﾌﾞしてある"
420 CLOSE:PRINT"なにか ｷｰを おしてね":B$=INPUT$(
1):OPEN"GRP:"AS1:SCREEN5:GOTO80
430 A=USR(0):PRINT"ﾃﾞｨｽｸを いれて なにか ｷｰを おし
てね":PRINT"(とりけしは ESCｷｰ)":B$=INPUT$(1):IF
B$=CHR$(27)THENRESUME420ELSERESUME370
440 CLOSE:STOPOFF:ONERRORGOTO0:END
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、ディスクをアクセスしようとしたときに、ディスクの準備ができていない場合にそなえて、エラー処理ルーチンが入っています。

このため、リストに打ち間違いが存在するままで、RUNを実行すると、入力ミスによってエラーが発生しても、エラーの種類等にかかわらず行430を実行してしまいます。

このようなことを防ぐため、プログラムに打ち間違いがなくなるまでは、行10の「:ON ERRORGOTO43Ø」を打ちこまないでください。

変数の意味

グラフィック座標

P(n, m)……各パーツのパーツパターンが描かれている裏画面(ページ1と2)の座標およびページ数(m=0:X座標、m=1:Y座標およびページ数)⇒それぞれ×32した座標に描かれている

Q(n, m)……表示されているパーツの座標、向き(m=0:X座標、m=1:Y座標、m=2:パーツの向き)⇒それぞれ×8した座標にある

B……パーツパターン描きこみ時のY座標⇒×32して描きこみ/ロード時のレコード番号

U、V……パーツパターンのコピー元の座標

W……パーツパターンのコピー元のページ数計算用

X、Y……パーツのコピー先の座標⇒それぞれ×8して表示/パーツパターン作成用座標⇒それぞれ×8して描きこみ/パーツパターン着色用座標⇒それぞれ×32して使用

その他の変数

A……乱数初期化用/USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

A$……パーツ初期位置データ読みこみ用/パーツパターンデータ読みこみ用/セーブデータ読み書き用/メッセージ表示用/キー入力用

B$……セーブデータ作成用/キー入力用

C……パーツパターン作成用

E……セーブデータ数

F……パーツを置けるかのチェック用/セーブデータに同一パターンがあるかのチェック用

I、J、K、P、Q……ループ用

M……パーツ番号

N……パーツの向き

O……枠内パーツ数

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

プログラム解説

10〜20 初期設定

30 パーツ初期位置設定、パーツパターン別の裏画面座標設定

40 PSG初期設定、パーツの初期位置のメモリセーブ、裏画面描きこみチェック

50 裏画面にパーツパターン描きこみ

60 裏画面着色

70 メッセージ消去

80 枠とパーツ表示

90 枠内パーツ数カウント

100 選択モード

 100 パーツ1回点滅、モード表示

 110 入力(スティック、トリガー、キー)

 120 パーツ選択決定処理、トリガー入力で3回点滅

130〜190 移動モード

 130 枠内パーツ数更新、モード表示

 140 入力(スティック、トリガー、キー)判定、パーツ移動

 150 パーツ移動キャンセル

 160 パーツを裏返す

 170 パーツ回転

 180 トリガー判定、置けるかどうか判定※1

 190 枠内パーツ数更新、上がり判定、効果音

200 リプレイ処理

210〜220 パーツ表示(消去)サブ※2

230 メモリセーブサブ

240 メモリロードサブ

250 記憶している座標・向きの取り出し

260 効果音サブ

270 効果音サブの復帰

280 置けないときの効果音サブ

290 モード表示サブ

300〜310 パーツパターン別座標データ(行30で読みこみ)

320〜350 パーツパターンデータ(行50で読みこみ)

360〜420 ディスクへのロード・セーブサブ

 360 REM文

 370 モード変更、ファイルオープン、ロード番号入力、ロードかセーブか判定

 380 ロード処理

 390〜410 セーブ処理

 420 確認、モード変更

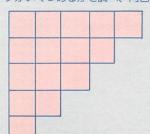
430 エラー処理サブ

440 CTRL+STOPキーが押されたときの処理

ワークエリア

&HDØØØ〜&HDØ23

メモリセーブ領域

※1 すべてのパーツパターンが下図のような範囲に収まっている。このパズルでは、パーツが置けるかを、下図の範囲内に該当するパーツと同色のブロックがいくつあるかを調べ、同色のブロックが5つなら置ける、それ以外なら置けないと判定している。これはパーツがほかのパーツと重なっているときは、論理演算XOR(※2参照)を使って違う色にしているため。

※2 COPY、LINEに対してXOR(exclusiveOR:排他的論理和)の論理演算をおこなっているためパーツを置く部分に何もないところでは、そのままの色で表示となり、同じ色が表示されているところでは消去、ほかのパーツや枠と重なった部分は色が変わる。

プログラマからひとこと

いまとなっては過去のこと

大阪府立某高校柔道部元主将のMinistar、牧師と小さな星を足して2で割ったペンネームです。このパズルを知らない人はいないでしょう。ぼくも、1年前に井上先生から教わって、クラスで半年の間に200以上の解を見つけましたが、いまとなっては、過去のことです。現在PAC対応のシミュレーションゲームを作っていますが、いつ完成するかわかりません。

●BY Ministar

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

1Ø>1Ø8	2Ø>242	3Ø>239	4Ø> 5Ø
5Ø> 8Ø	6Ø>113	7Ø>2ØØ	8Ø>121
9Ø>155	1ØØ>214	11Ø>239	12Ø>139
13Ø>14Ø	14Ø>1Ø8	15Ø> 31	16Ø>17Ø
17Ø> 97	18Ø>1Ø6	19Ø> 87	2ØØ> 67
21Ø>187	22Ø>2Ø4	23Ø>25Ø	24Ø>211
25Ø> 37	26Ø>169	27Ø>198	28Ø> Ø
29Ø> 1	3ØØ>236	31Ø>1ØØ	32Ø>219
33Ø> 72	34Ø>196	35Ø>234	36Ø> 4
37Ø> 97	38Ø>171	39Ø>126	4ØØ>235
41Ø>214	42Ø>19Ø	43Ø> 77	44Ø>132

ドント ストップ
DON'T STOP

MSX MSX2/2+ RAM16K
BY Taka

遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DIMMP$(9),
M$(6),N$(6),X(3),Y(3):BT=3600:BS=1:R$="T
150S8M5000L8O4GG.DFF.D":FORI=312TO728:VP
OKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:GOSUB200
20 COLOR15,0,0:CLS:LOCATE11,6:PRINT"DON'
T STOP":LOCATE8,10:PRINTUSING"BEST STAGE
  ##";BS:LOCATE8,13:PRINTUSING"BEST TIME
  ##'##";BT/60;BTMOD60:ST=1:FORI=0TO1:FO
RJ=0TO2:PUTSPRITEJ,(RND(1)*240,RND(1)*17
6),RND(1)*14+2,0:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):
NEXTJ,I
30 J=RND(-1)
40 COLOR14,12,12:CLS:PUTSPRITE0,(0,208):
FORI=0TO9:MP$(I)="":NEXT:CX=224:CY=16:BX
=230:BY=16:SX=1:SY=9:H=0:V=1
50 FORI=0TO9:FORJ=0TO13:MP$(I)=MP$(I)+RI
GHT$(STR$(INT(RND(1)*4)),1):NEXTJ,I:FORI
=0TOST*3:MID$(MP$(SY),SX)="4":SX=INT(RND
(1)*12+2):SY=INT(RND(1)*10):NEXT
60 LOCATE2,0:PRINT"STAGE";ST:FORI=0TO9:F
ORJ=1TO14:P=VAL(MID$(MP$(I),J,1)):LOCATE
J*2,I*2+2:PRINTM$(P)+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1
D)+CHR$(&H1D)+N$(P):NEXTJ,I:PUTSPRITE2,(
16,159),4,1
70 ONINTERVAL=3600GOSUB150:TIME=0:INTERV
ALON
80 PUTSPRITE0,(BX,BY-1),7,0:PUTSPRITE1,(
CX,CY-1),8,1:IFBXMOD240=0ORBYMOD176=0THE
NH=1:GOTO150ELSEIFBX=16ANDBY=160THEN160
90 IFPLAY(1)=0THENPLAYR$+"GGGDFR"
100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENCX=CX+(S
=7ANDCX>16)*16-(S=3ANDCX<209)*16:CY=CY+(
S=1ANDCY>16)*16-(S=5ANDCY<159)*16
110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENK=2:GOSUB140
ELSEIFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN
K=1:GOSUB140
120 IF(BXMOD16=0ANDABS(X(V))=1)OR(BYMOD1
6=0ANDABS(Y(V))=1)THENV=VAL(MID$(MP$(BY/
8/2-1),BX/8/2,1)):IFV>3THENH=1:GOTO150
130 BX=BX+X(V):BY=BY+Y(V):GOTO80
140 LX=CX/8/2:LY=CY/8/2-1:P=VAL(MID$(MP$
(LY),LX,1))XORK:MID$(MP$(LY),LX,1)=RIGHT
$(STR$(P),1):LOCATELX*2,LY*2+2:PRINTM$(P
)+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+N$(P)
:RETURN
150 INTERVALOFF:PLAY"V15O1C2":LOCATE13,0
:PRINTH$(H):GOSUB190:IFBS<STTHENLOCATE15
,1:PRINT"YOUR BEST STAGE":PLAY"V15O7L32C
R32C":BS=ST:GOSUB190:GOTO20ELSE20
160 INTERVALOFF:T=TIME:LOCATE5,1:PRINT"C
LEAR!!":PLAYR$+"FFGAA+":GOSUB190:IFBT>TT
HENBT=T:PLAY"V15O7L32CR32C":H=2ELSEH=3
170 LOCATE16,0:PRINTH$(H):LOCATE25,1:PRI
NTUSING"##'##";T/60;TMOD60:ST=ST+1:IFST>
20THEN180ELSEGOSUB190:GOTO40
180 LOCATE9,9:PRINTSPC(17):LOCATE9,10:PR
INT"   ALL CLEAR!!   ":LOCATE9,11:PRINTS
PC(17):LOCATE9,12:PRINT" YOU ARE GREAT!!
 ":LOCATE9,13:PRINTSPC(17)::PLAYR$+"FFGA
A+":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):NEX
T:GOTO20
190 FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
200 FORI=0TO3:READA,B,A$,B$,C$,D$:X(I)=A
:Y(I)=B:M$(I)=A$:N$(I)=B$:H$(I)=C$:FORJ=
0TO32:VPOKE776+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I
210 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID
$("030C102344488080909040402010 0C03C0300
884020201010101020204 0830C0FFE0E0808 0808
0808080808080E0E0FFFF070701010101010101 0
101010707FF",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
220 DATA0,-1,ab,cd,TIME UP,FF808183878F9
FBFFF0181C1E1F1F9FD8F8F8F8F8F8F80FFF1F1F
1F1F1F101FF,-1,0,ef,gh,OUT SIDE,FF808183
878F9FBFFF010101FDFDFDFDBF9F8F87838180FF
FDFDFDFD010101FF
230 DATA0,1,ij,kl,YOUR BEST TIME,FF808F8
F8F8F8F8FFF01F1F1F1F1F1F1BF9F8F87838180F
FFDF9F1E1C18101FF,1,0,mn,op,YOUR TIME,FF
808080BFBFBFBFFF0181C1E1F1F9FDBFBFBFBF80
8080FFFDF9F1E1C18101FF
```

変数の意味

スプライト座標

BX、BY……ボールの座標⇨BYは−1して表示
X(n)、Y(n)……ボールの座標増分
CX、CY……赤枠の座標⇨CYは−1して表示

テキスト座標

LX、LY……矢印の座標⇨それぞれ×2、×2+2して表示

その他の変数

A、B……ボールの座標増分用データ読みこみ用
A$、B$……矢印表示用キャラクタ読みこみ用
C$……メッセージデータ読みこみ用
D$……キャラクタパターンデータ読みこみ用
BS……ベストステージ
BT……ベストタイム
H$(n)……メッセージ表示用
H……メッセージ選択フラグ
I……ループ用
J……ループ用／乱数初期化用
K……矢印の方向変更フラグ(1=90°回転、2=180°回転)
MP$(n)……ステージデータ
M$(n)、N$(n)……矢印表示用
P……矢印表示方向フラグ(0=上、1=左、2=下、3=右)
R$……効果音用
S……スティック入力用

ST……ステージ数
SX、SY……落とし穴の座標計算用
T……タイム
V……ボールの方向フラグ（0＝上、1＝左、2＝下、3＝右）

プログラム解説

10　初期設定、変数初期設定、太文字処理
20　タイトル表示
30　乱数初期化※RND(−1)の−1を−3、−4、−8などなどにすると、違う面パターンで遊べます
40　変数初期設定、スプライト消去、初期設定
50　ステージ作成
60　ゲーム画面表示、ゴール表示
70　一定間隔での割りこみ先指定および許可（制限時間1分以内にステージをクリアできなかった場合、ゲームオーバーサブを呼び出す）
80　赤枠およびボール表示、ゲームオーバー判定（ボールのはみ出し判定）、クリア判定
90　効果音
100　赤枠移動処理（スティック入力）
110　矢印回転判定処理（トリガー入力）
120　ボール移動判定処理
130　ボール移動計算
140　矢印表示
150　ゲームオーバー処理
160　ステージクリア処理
170　タイム表示
180　オールクリア処理、リプレイ処理
190　時間調節
200　各種データ（ボール移動量、矢印キャラクタ、メッセージ、キャラクタパターン）の読みこみ、キャラクタパターン定義
210　スプライトパターン定義
220〜230　各種データ（行200で読みこみ）

プログラマからひとこと　気軽に楽しんでください

か、感激です。この作品は、私の学生時代に作った最後のプログラムなので、一生の良き思い出となるでしょう。私は、ボールを使ったゲームを作るのが好きなので、この作品を作ったのですが、いかがだったでしょうか。まあ、気軽に楽しんでください。

●BY Taka

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10＞ 0	20＞213	30＞ 62	40＞148
50＞183	60＞122	70＞ 89	80＞ 81
90＞176	100＞ 33	110＞ 24	120＞141
130＞ 7	140＞114	150＞ 49	160＞116
170＞ 22	180＞253	190＞ 84	200＞ 95
210＞243	220＞157	230＞ 6	

FANDOM INFORMATION ファンダム通信SPECIAL

新装開店2号目をむかえ、念願の毎月連載、スペース拡大に向けて激走中のファンダム通信スペシャルのコーナーです。

6月号選考会より

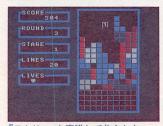
6月号の選考会では、先月に引き続き、RP部門N画面タイプが好調でした。『Pretty Points』、『かくりつじゃんか』など、ゲームにこだわらない、プログラムの広がりが期待できる作品が採用になりました。

また、1画面タイプでは、通常より多い、7本の採用作品があり充実した選考会になりましたが、投稿された1画面タイプの作品全体のレベルがすこし下がっているのでは、との意見もあり少し気になるところです。

また、選考会を通じて気になったことですが、KEYOFFやWIDTHなどの初期設定が不十分なプログラムや、ゲームの設定に時間がかかるプログラムで、「WAIT A MINUTE」や「まってね♡」などのメッセージの表示がなく、まっ黒な画面のまま、しばらくして、いきなりゲームが始まってしまうプログラムなどが、目立ちました。やはり、「プログラムの気配り」がほしいところです。

残念賞

さて、今回も恒例になった「6月号の選考会に残りながら不採用になった残念な作品」の紹介です。今後のプログラム制作の参考にしてください。残念にも、不採用になったみなさん、次回作の投稿をお待ちしています。

T.S

『テトリス』を意識して作られた、アクションパズルゲーム。落ちてくるブロックの形など、細かい点で『テトリス』とのちがいがあるが、独自性が欠けているという判断で不採用になりました。

ムキムキ星人

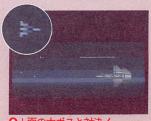
大胆なキャラクタが、画面を動きまわるアクションゲーム。10画面タイプに送られてきたが、ゲーム内容を考えると、プログラムが少し長すぎる。せめて3画面程度にまとめてほしかった。

Coming Soon

本格シューティングゲーム登場！

少数激戦のFP部門にまたすごい作品が投稿されてきました。久し振りの本格横スクロールシューティングゲーム『mission A』です。

このゲームは、全部で4ステージあり、敵キャラクタ数も豊富で、各ステージの終わりには、大ボスが出現して、自機を襲ってきます。今月も、採用本数が多く、紙面の都合上掲載することができませんでしたが、なるべく早く、掲載する予定です。ご期待ください。

また、先月号で紹介した『RERO-GAS』も、次号で掲載する予定です。もうしばらくお待ちください。ご期待は裏切りません。

↑1面の大ボスと対決！

PRETTY POINTS
プリティ　ポインツ

MSX 2/2+ VRAM64K
BY RIN

遊び方は41ページにあります

```
10 ONERRORGOTO170:ONSTOPGOSUB180:STOPON
20 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO1:SETPAGE
0,I:CLS:NEXT:SETPAGE0,0:DEFUSR=342
30 SCREEN0:WIDTH40:COLOR15,5:KEYOFF:DEFI
NTA-Z:LOCATE12,10:PRINT"ﾏｳｽ:ｶｰｿﾙ[1or2]":
Z=USR(0):LOCATE12,11:A=VAL(INPUT$(1)):IF
A<1ORA>2THEN30ELSE60
40 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:A$="":
INPUT"[SAVE] FILE NAMEは";A$:SCREEN5:SETP
AGE1,1:BSAVE A$+".DAT",0,&H69FF,S:GOTO60
50 A$="":INPUT"[LOAD] FILE NAMEは";A$:SCR
EEN5:SETPAGE1,1:BLOAD A$+".DAT",S:GOTO60
60 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:SPRITE$(0)=CHR$
(255)+"たみクしょぁ◆":SETPAGE1,1:FORI=1TO15:CO
LOR=(I,7,7,7):NEXT:X=0:M=X:Y=0:N=Y:SETPA
GE0,0:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0)
70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRITE0,(X,Y),5
,0:IF STRIG(0)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(
M,N),K+1:K=(K+16)MOD15
80 M=X:N=Y:IF STRIG(3) OR (PEEK(&HFBEC)A
ND4)=0 THEN GOSUB100
90 Z$=INKEY$:IFZ$=""ORINSTR("CLScls",Z$)
=0THEN GOTO70 ELSE ONINSTR("SLsl",Z$)GOT
O40,50,40,50:CLS:GOTO70
100 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:K=0:S
ETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,217)
110 K=(K+16)MOD15:COLOR=(K+1,7,4,7):COLO
R=(K+1,0,0,0):IFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEC)A
ND4)=0THENFORI=1TO15:COLOR=(I,7,7,7):NEX
T:GOTO70 ELSE110
120 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):GO
TO140
130 S=STICK(0):V=V+(S>1ANDS<5)*(V<6)-(S>
5ANDS<9)*(V>-6):W=W+(S>3ANDS<7)*(W<6)-(S
=1ORS=2ORS=8)*(W>-6):X=X+V:Y=Y+W
140 IFX>254THENX=254ELSEIFX<0THENX=0
150 IFY>210THENY=210ELSEIFY<0THENY=0
160 RETURN
170 IF ERR=56 THENRESUME60
180 ONERRORGOTO0
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムには、画面セーブ、ロード時のエラーを処理するためにエラー処理ルーチンが入っています。リストを打ちこむときは、行10、170、180の3行を除いて打ちこみ、リストに打ち間違いがないのを確認したのちに、行10、170、180を打ちこんでください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……矢印の座標／線の終点用座標
V、W……矢印の座標増分
M、N……矢印の旧座標／線の始点用座標

その他の座標

A……コマンド選択用フラグ（1＝マウス、2＝カーソル）
A$……画面ロード、セーブ時に入力されたファイル名
K……線画の各部分のカラーコード
S……スティック入力用
P……マウス入力要求用
Z……USR関数呼び出し用
Z$……キー入力用

プログラム解説

10　エラー発生時の飛び先指定、CTRL＋SOPTキーが押されたときの割りこみ先指定および許可
20　初期設定1、USR関数定義（キーバッファクリア）
30　初期設定2、コマンド入力判定処理
40　画面セーブ処理
50　画面ロード処理
60　初期設定3、スプライトパターン定義、カラーパレット設定、変数初期設定、ページ1の画面をページ0に転送する
70　マウスまたはスティック入力サブを呼び出す、矢印表示、描画判定処理（トリガー入力）
80　アニメ処理開始判定（トリガー、ESCキー入力）
90　コマンド入力判定（キー入力により、各処理へ飛ぶ）
100〜110　アニメ処理、アニメ終了判定（トリガー入力、ESCキー入力）
120　マウス入力による矢印カーソルの移動計算サブ
130　スティック入力による矢印カーソルの移動計算サブ
140〜160　矢印カーソルの画面はみ出し判定処理
170　エラー処理（Bad file nameのみを処理）
180　CTRL＋STOPが押されたときの処理

HO. HO. HO TARU KOI!!

プログラマからひとこと　春って悲しい季節ですね

春って悲しい季節ですね。なかには、春になって良いことばかりだという人もいるかもしれないけど、すくなくとも、私の場合は違いますね。学校では、卒業や進級で友だちとは別れるし、身のまわりでも、友だちが引越したり、あーあ。さびしくて、さびしくて、ため息ばかりです。　●BY RIN

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10> 46	20> 9	30>209	40>211
50> 4	60> 9	70> 57	80>158
90> 20	100>151	110> 26	120> 0
130>219	140>124	150> 41	160>198
170>244	180>252		

カウント スリー
COUNT 3

MSX MSX2/2+ RAM16K
BY 土谷哲ぢ

遊び方は42ページにあります

```
10 '○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
20 '● COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji ●
30 '○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
40 '●●●●● VISUAL SETTING ●●●●●
50 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DIMW$(14):DEFFN
A=-CB*(Q=CA)-(Q=CB)*CA
60 '●●●●● SETTING ●●●●●
70 LOCATE13,11:PRINT"WAIT!!":FORI=256TO7
51:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
80 FORI=0TO11:READW$(I):NEXT
90 FORI=0TO3:READA,B$:FORJ=0TO31:VPOKEA+
J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
100 VPOKE8195,129:FORI=0TO15:READA:VPOKE
8204+I,A:NEXT
110 FORI=0TO53:I=I-(I=8):A$="":READB$:FO
RJ=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2
+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
120 '●●●●● MAIN ●●●●●
130 GOSUB990:GOSUB910:R=11:PLAY"S0M5000T
255L4CDEDEFEFGFGAEEFFEC":FORI=0TO1:I=(ST
RIG(0)+STRIG(1))*(PLAY(0)=0):A=RND(1)*5:
NEXT
140 VDP(1)=226:X=48:Y=111:XX=197:YY=55:C
A=15:CB=3:CC=7:PA=100:PB=100:T=(11-R)*10
+100:WA=0:W$(12)="UNOKI":W$(13)="TIGER":
GOSUB1010:PLAY"S0M5000T255L805V15DV14DV1
3DV12DV11DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5D":FORI=
0TO900:NEXT
150 A=-(T>35):ONAGOTO160:ZZ=-(T>20)*2+2:
XX=XX-(XX<195)*ZZ:YY=YY+(YY>59)*ZZ:GOTO2
00
160 E=E+1:ON-(E<23)GOTO170:CB=8:ZZ=6:GOT
O180
170 ZZ=-(T>25)*2+2
180 XX=XX+(X<XX)*ZZ-(X>XX)*ZZ
190 YY=YY+(Y<YY)*ZZ-(Y>YY)*ZZ
200 A=RND(1)*R:ONAGOTO210:GOTO220
210 L=-(L=0)
220 A=RND(1)*9:ONAGOTO230:GOTO240
230 H1=-(H1=0)
240 A=RND(1)*9:ONAGOTO250:GOTO260
250 L1=-(L1=0)
260 A=-((((PEEK(&HFBEB)AND4)=0ORSTRIG(3)
))ANDX<43ANDY>104ANDY<120)-(T<41ANDXX>19
4ANDYY<60)*2:ONAGOTO270,280:GOTO290
270 P=4:X1=34:Y1=111:S=10-(CA=10)*5:U=9:
V=300:GOSUB960:X1=42:U=10:GOSUB960:X1=42
:U=0:GOSUB960:P=2:S=CA:U=10:GOSUB960:X1=
34:U=9:GOSUB960:X1=26:U=0:GOSUB960:CA=10
-(CA=10)*5:SWAPPA,PB:SWAPW$(12),W$(13):X
=42:Y=111:GOSUB1040:GOTO290
280 P=5:X1=207:Y1=55:S=CC:U=10:V=300:GOS
UB960:X1=202:U=9:GOSUB960:X1=197:U=4:GOS
UB960:P=3:S=CB:U=9:GOSUB960:X1=202:U=10:
GOSUB960:X1=207:U=4:GOSUB960:SWAPCB,CC:T
=(11-R)*10+100:XX=197:YY=55
290 Z=-(PA>20)*2+2:ST=STICK(0)ORSTICK(1)
300 IFSTTHENX=X+(ST>5)*(ST<9)*(X>42)*Z-(
ST>1)*(ST<5)*(X<197)*Z ELSE320
310 Y=Y-((ST<3)+(ST=8))*(Y>52)*Z-(ST>3)*
(ST<7)*(Y<123)*Z
320 H=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):MA=-(X>XX):K
=-(K=0):MB=-(MA=0)
330 H2=H2+1:A=-(H2=3):ONAGOTO340:GOTO350
340 PB=PB-(PB<100):H2=0:LOCATE22,20:PRIN
TUSING"###";PB
350 PUTSPRITE2,(X,Y),CA,MA*4+H*2+K
360 PUTSPRITE3,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
370 PUTSPRITE4,(26,111),10-(CA=10)*5,H1*
2+1
380 PUTSPRITE5,(212,55),CC,L1*2+5
390 A=-(XX-8<XANDXX+8>XANDYY-3<YANDYY+3>
Y):ONAGOTO400:GOTO150
400 A=(X>XX)-(X<=XX):XX=X+A*6:PUTSPRITE3
,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
410 IFH=LORCB=8THENO=RND(1)*12:CB=3-(CC=
3)*4:Q=CB:FORI=0TO500:NEXTI:GOTO480
420 '●●●●● WAZA ｴﾗﾋﾞ ●●●●●
430 O=0:Q=CA
440 LOCATE9,10:PRINT W$(O)
450 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENA=A+1:ON-(A>
150)GOTO880:GOTO450
460 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENO=O+1:O=O+(O
=12)*12ELSEIF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0ORSTRIG
(3)THEN480ELSEA=A+1:ON-(A>150)GOTO880:GO
TO460
470 GOTO 440
480 GOSUB930:GOSUB920:VDP(1)=227
490 LOCATE 10,7:PRINT "*───────────*"
500 LOCATE 10,8:PRINT "|           |"
510 LOCATE 10,9:PRINT "|           |"
520 LOCATE 9,10:PRINT "b|           |b"
530 LOCATE 10,11:PRINT "|           |"
540 LOCATE 10,12:PRINT "|           |"
550 LOCATE 10,13:PRINT "|ｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳ|"
560 LOCATE 10,14:PRINT "|ｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴ|"
570 LOCATE 10,15:PRINT "|bbbbbbbbbb|"
580 LOCATE 10,16:PRINT "|bbbbbbbbbb|"
590 LOCATE 10,17:PRINT "*───────────*"
600 ONOGOTO630,640,650,660,670,680,690,7
00,710,720,730
610 '●●●●● WAZA ●●●●●
620 FORI=0TO3:P=0:X1=56:Y1=48:S=Q:U=11:P
1=1:X2=56:Y2=48:S1=FNA:U1=12:V=400:GOSUB
970:U=13:U1=14:GOSUB970:NEXTI:P=5:X1=-1:
S=0:GOSUB940:GOTO750
630 FORI=0TO3:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=15:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=17:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI:P=0:X1=-2:S=10:GOSUB940:GOTO750
640 FORI=0TO3:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=19:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=20:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI:P=0:X1=-3:S=10:GOSUB940:GOTO750
```

次ページへ続く

```
650 P=0:X1=49:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=50:
U=22:U1=16:GOSUB970:X1=51:U=23:GOSUB970:
U1=18:V=900:GOSUB970:X1=49:U=24:U1=25:GO
SUB970:P=-1:X1=-5:S=8:GOSUB940:GOTO750
660 P=0:X1=58:Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=65:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=900:GOSUB970:U=27:X
2=50:U1=28:V=400:GOSUB970:X2=48:U1=25:V=
1200:GOSUB970:P=-1:X1=-5:S=12:GOSUB940:G
OTO750
670 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=29:GOSUB970:X1=54:Y1=46:U=30:V=1
50:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:X2=64:U1=25:V
=400:GOSUB970:X1=52:Y1=48:U=15:V=600:GOS
UB970:P=-1:X1=-7:S=7:GOSUB940:GOTO750
680 P=1:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=22:GOSUB970:X1=54:Y1=45:U=31:V=1
50:GOSUB970:U1=21:V=800:GOSUB970:X1=52:Y
1=48:U=24:U1=25:GOSUB970:P=-2:X1=-9:S=6:
GOSUB940:GOTO750
690 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=32:P1=1:X2=61:
Y2=52:S1=FNA:U1=33:V=500:GOSUB970:X2=58:
Y2=51:U1=34:GOSUB970:X2=56:Y2=46:U1=21:V
=600:GOSUB970:X2=61:Y2=48:U1=25:GOSUB970
:P=0:X1=-10:S=5:GOSUB940:GOTO750
700 IFWA<20ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U
1=16:V=700:GOSUB970:P=1:P1=0:U=35:X2=50:
Y2=45:U1=28:GOSUB970:P=0:P1=1:U=36:Y2=48
:U1=37:V=1000:GOSUB970:P=-1:X1=-15:S=-10
:GOSUB940:GOTO750
710 IFWA<30ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=9:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U1
=38:V=900:GOSUB970:U=39:X2=49:Y2=46:U1=2
8:GOSUB970:U=40:X2=52:Y2=48:U1=41:GOSUB9
70:P=-3:X1=-20:S=-15:GOSUB940:GOTO750
720 IFWA<40ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=63:
Y1=48:S=Q:U=42:P1=1:X2=73:Y2=48:S1=FNA:U
1=43:V=900:GOSUB970:U=44:X2=58:Y2=36:U1=
28:GOSUB970:U=24:X1=57:X2=45:Y2=48:U1=25
:GOSUB970:P=-5:X1=-27:S=-20:GOSUB940:GOT
O750
730 IFWA<50ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=61:
Y1=48:S=Q:U=45:P1=1:X2=68:Y2=48:S1=FNA:U
1=9:V=900:GOSUB970:U=46:X2=59:Y2=45:U1=4
7:GOSUB970:U=24-((PA<33ANDQ<8)OR(T<33AND
Q>9))*24:X1=58:X2=51:Y2=48:U1=49:GOSUB97
0:P=-7:X1=-32:S=-25:GOSUB940:GOTO750
740 '●●●●● COUNT ●●●●●
750 P=0:A=-((PA>0ANDQ<8)OR(T>0ANDQ>9))-(
((PA=0ANDQ<8)OR(T<1ANDQ>9))ANDO=11)*2:ON
AGOTO880,770
760 P=1:X1=55:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=55:
Y2=48:S1=FNA:U1=25:V=600:GOSUB970:P=0:P1
=1:U=35:Y1=44:GOSUB970:U=50:V=300:GOSUB9
70:Y1=48:GOSUB970:P=0
770 PLAY"S0M500V15DV13D":FORI=0TO10:FORJ
=2TO15:PUTSPRITE2,(110,60),J,51+P:NEXTJ,
I:IFP=2THEN820
780 A=RND(1)*5:IFA>0THENP=P+1:GOTO770
790 A=-(O=11):ONAGOTO800:P=0:X1=60:Y1=44
:Y2=47:V=300:GOSUB970:X1=65:Y1=48:Y2=48:
V=1200:GOSUB970:IFQ>9THENT=10:GOTO880:EL
SEPA=10:GOTO880
800 P=0:X1=58:S=Q:U=24:U1=24:V=900:GOSUB
970:IFQ>9THENT=10:GOTO880ELSEPA=10:GOTO8
80
810 '●●●●● WIN? ●●●●●
820 GOSUB920:FORI=0TO5:P=0:X1=55:Y1=48:S
=Q:U=21:P1=1:X2=55:Y2=48:U1=25:V=500:GOS
UB970:U=35:V=500:GOSUB970:NEXTI:GOSUB910
:GOSUB930:CLS
830 IFR=2ANDQ>9THENLOCATE10,10:PRINT"ぃ C
HAMPION!! ぃ":PLAY"S0M5000T255L8CDEFCDEFC
DEFGGR16FGR16FGGG":GOTO860
840 IFQ>9THENLOCATE12,10:PRINT"-NEXT!!-"
:FORJ=11TO RSTEP-1:LOCATE11-R+J,12:PRINT
"ぃ":NEXT:PLAY"S0M5000T255L8DDR16EEEEEDDR
16DDR16EEEEEDDR16CDR16CDCD":FORJ=0TO4000
:NEXTJ:R=R-1:GOTO140
850 LOCATE14,10:PRINT"-END-":PLAY"S0M500
0T255L4GFEDGFEDGFEDCDC"
860 FORJ=-1TO0:J=PLAY(0):NEXT:LOCATE12,1
6:PRINT"-HIT SPC-":FORJ=0TO1:J=-(STRIG(0
)ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO130
870 '●●●●● MAIN ｶﾞﾒﾝ ﾆ ｽﾙ ●●●●●
880 GOSUB930
890 VDP(1)=226:X=X-(X>XXANDX<185)*12+(X<
=XXANDX>54)*12:XX=XX-(XX>=XANDXX<185)*12
+(XX<XANDXX>54)*12:E=0:YY=Y:GOSUB1010:GO
SUB1040:GOSUB910:IFO=4THENSWAPX,XX:SWAPM
A,MB:GOTO350ELSE350
900 '●●●●● SUB ●●●●●
910 FORJ=0TO13:SOUNDJ,VAL(MID$("00000000
000004215001600640 0",J*2+1,2)):NEXT:RET
URN
920 FORJ=0TO13:SOUNDJ,VAL(MID$("00000000
00003114001616007014",J*2+1,2)):NEXT:RET
URN
930 FORJ=0TO5:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:RE
TURN
940 IFQ=10ORQ=15THENPA=PA+P:T=T+X1:WA=WA
+S:PA=PA+(PA>100)*(PA-100):WA=WA+(WA>100
)*(WA-100):PA=PA+(PA<0)*PA:RETURN
950 PA=PA+X1:T=T+P:PA=PA+(PA<0)*PA:RETUR
N
960 PUTSPRITEP,(X1,Y1),S,U:GOTO980
970 PUTSPRITEP,(X1*2,Y1*2),S,U:PUTSPRITE
P1,(X2*2,Y2*2),S1,U1
980 FORJ=0TOV+100:NEXTJ:RETURN
990 CLS:A$="  ≷≷≷ ":B$=" ●   ●":C$="    ●
   ":PRINTA$+A$+B$" "B$" ≷≷≷≷≷ "B$+B$+B$
"  ●● "B$" "C$" "B$+B$"  ● ●"B$" "C$" "B
$+B$"  ● ●"B$"   "B$+B$+B$"  ●   ●●"C$+A$
+A$+A$" "B$+C$
1000 FORI=0TO6:LOCATE12,8+I:PRINTMID$("
   bbbb       bb       b bbbbbb",ABS(I-3)
*8+1,8):NEXT:LOCATE11,17:PRINT"-HIT [SPC
]-":LOCATE21,21:PRINT"BY TETSUJI":RETURN
1010 CLS:A$="c":B$="o":FORI=0TO2:FORJ=0T
O15:PRINTA$+B$;:NEXT:SWAPA$,B$:NEXT:PRIN
TSTRING$(32,112)SPC(12)"ROUND"12-R
1020 LOCATE5,6:PRINT"m"STRING$(20,169)"m
"SPC(10)"n"STRING$(20,170)"n":FORI=0TO7:
LOCATE5,8+I:PRINT"●"+STRING$(20,98)+"●":
NEXT:A$="      ゃ"
1030 PRINTSPC(5)"`"STRING$(20,134)"`"SPC
(10)"a"STRING$(20,135)"a"SPC(10)STRING$(
22,172):FORI=0TO1:PRINTA$A$"ゃ "A$"ゃ"A$SP
C(5);:NEXT:PRINTSPC(5)STRING$(22,172):LO
CATE15,19:PRINT"*%":LOCATE18,20:PRINT"%"
```

```
1040 LOCATE6,19:PRINTW$(12):LOCATE21,19:
PRINTW$(13):LOCATE14,20:PRINTUSING"###";
WA:LOCATE7,20:PRINTUSING"###";PA:LOCATE2
2,20:PRINTUSING"###";PB:RETURN
1050  '●●●●● WAZA DATA ●●●●●
1060 DATA ｼｮｵ  ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ    ,ｼｮｵ  ﾅｯｸﾙﾊﾟﾝﾁ   ,
ｼｮｵ   ﾁｮｯﾌﾟ      ,ｼｮｵ ﾄﾞﾛｯﾌﾟｷｯｸ   ,ｼｮｵ  ﾎﾞﾃﾞｨｽ
ﾗﾑ   ,ﾁｭｳｵ ﾛｰﾘﾝｸﾞｿﾊﾞｯﾄ,ﾁｭｳｵ  ｴﾝｽﾞｲｷﾞﾘ   ,ﾁｭｳｵ
ﾗﾘｱｰﾄ      ,ﾀﾞｲｵ ﾊﾞｯｸﾌﾞﾘｰｶｰ ,ﾀﾞｲｵ ﾊﾟｲﾙﾄﾞﾗｲﾊﾞｰ,
ﾀﾞｲｵ ﾌﾞﾚｰﾝﾊﾞｽﾀｰ ,ﾀﾞｲｵ ﾊﾞｯｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ
1070 '●●●●● CHR DATA ●●●●●
1080 DATA 768,3C7EDFBF9FBF9FBF9FBF9FBF9F
BFFF7E00000000000000000C2C2C2E600434343
1090 DATA 872,3C42FFBFA7A7A7A7E7E7E7E7E7
E7E766434343670 0C2C2C2FF222222222222FF
1100 DATA 1064,E7E7E7E7E7E7E7E7FFFFFFFFF0
0FFFFFF00FFFFFF00FFFFFFFEBEBE5C7C1028DE
1110 DATA 1352,00000000FF000000FF000000F
F00000044EF446F41CA44DBAAFFAAFFAAFFAAFF
1120 DATA 37,40,113,241,88,161,241,241,1
29,129,129,129,129,129,129,129
1130 '●●●●● SP DATA ●●●●●
1140 DATA 060F0F06040F0F0F0E06060C0D1C18
1C102858B060C0000000000000080C0E06070
1150 DATA 060F0F06040F0F0F0E04060A0B090D
0D102858B060C000000000000000008080C0
1160 DATA 060F0F06040E090A0B04060C0D1C18
1C0000000000000C030E00080C0E06070
1170 DATA 060F0F06040E090A0B04060A0B090D
0D00000000000000C030E0000000008080C0
1180 DATA 08141A0D0603000000000001030706
0E60F0F06020F0F0F070606030B0381838
1190 DATA 08141A0D0603000000000000000101
0360F0F06020F0F0F07020605 0D090B0B0
1200 DATA 00000000000000030C07000000101
0360F0F0602070905 0D020605 0D090B0B0
1210 DATA 0000000000000030C070001030706
0E60F0F0602070905 0D0206030B0381838
1220 DATA 000000000001030707 0F0E1C191038
3C0000183C3C98406070 38148CC0C06078
1230 DATA 0000183C3C1902060E1C2831030306
1E000000000080C0E0E0F0703898081C3C
1240 DATA 0C1E1E0C040F37667636010A1A1B33
7B000000000000080404040800000000080
1250 DATA 000000000000000101010001010 40C
04000000000000040B0B88C08804060307 0
1260 DATA 0C1E1E0C040F17323E1E010A1A1B33
7B000000000000080404040800000000080
1270 DATA 000000000000000101010001010 40C
044A208A0021044 0A29098089840607070
1280 DATA 010303010103030303010101030303
0380C0C08000B0B06050D080207038189C
1290 DATA 010303010001010 50D08000203030 6
0E80C0C08080C040A0A0A080406060307 0
1300 DATA 010303010103030303010103030706
0780C0C08012FFFFC0D0D080207038181C
1310 DATA 0000000000000102060C0800020307
0E900560F2F46062C0A0B0D0D860607038
1320 DATA 010303010103020203010101030303
0388D8C88818D0C07030C080207038189C
1330 DATA 010303010103020203010107060E0C
0E81C7C68C38D0C07030C080207038181C
1340 DATA 000000103030103030B1B11060E0C
1C0000080C0C080C0C0D0D88860703038
1350 DATA 00000C1E1E0D03030506060604000 0
00406060C0C080C0BCBCDC606070381800
1360 DATA 00000C0C63EFFF690E07030000000 0
000000000017FFEC1FF7F0000000000000000
1370 DATA 00000000000000000000000000334C79
F7000000000000000000000103078EF8F0C0
1380 DATA 000000000000000000000000000183FF
FF00000000000000000000000000CC329EEF
1390 DATA 000103030101030303030101030306
070080C0CC9830E0C08080A0B01040607 0
1400 DATA 0001033319 0C07030101050D080206
0E0080C0C08080C0C0C0C08080C0C060E0
1410 DATA 0101010000000000000000000010101
008C0C88D8D8984060707030BCA470F0A0
1420 DATA 060F0F06020716160 30C1938000000
000000000000000808000C0C40000000000
1430 DATA 060F0F0602071B1B030D1C0000000 0
00000000000000000000080F8780800000000
1440 DATA 00000000000000000709B6FF6F66C0C
18000000000000000D7DF000E0E0000000
1450 DATA 060F0F06041F3F6ECECE060A1B3333
3B000060E3CF8C0000000000000000000080
1460 DATA 010301070902060C0000000000000 0
00008000C02080C060000000000000000000
1470 DATA 0103010003050502060 60E0000000 0
0080C08000C0A01040C06000000000000000
1480 DATA 000000010303010000B1B1D0D020606
0E000010B8D8D89830F0C0C000C0606070
1490 DATA 00000001030301000102060200040 6
0E0000080C0C080008000000C0C000C0
1500 DATA 0000000000000000000000001070C3870
4000000000000000000000ED8E6EF6F36180C
1510 DATA 0000000000000000000030709367A7831
020000000000000000000C0A06060606060E0
1520 DATA 183C3C1810383F3F3838381818181 8
1C000000000000C08000000000000000000000
1530 DATA 0000000000183C3C18103F3F38381C
0900000000000000000000000C080002 0E0E0
1540 DATA 000003030303030303030000001020 3
0600008000000000000000080000008080000 0
1550 DATA 0000000000000103070703 0B1B3326
370000000183CBCD8C0663F1800000000
1560 DATA 0000000000000005EDF0F0319191101
030000000000000000000008080808080 80
1570 DATA 060F0F06040F0F0F0F06060606060 6
07C06060C0C0C0800000000000000000000
1580 DATA 000000000000010302060706050C1C
3800000060F0F06080C0FC3E0080C0C0E0
1590 DATA 000000000C0C0E0605337B7830000 0
000000000000000000000080C0903818 0C0C0E
1600 DATA 000000301 82C340B0464F4F0600000
0000000000000000001CFF3B80D0702000000
1610 DATA 00000000000000000000001E3D63450E0E
0400000000000000000000000E0F89C060607
1620 DATA 00000000382C06787F47010106092F
3F000000000000000000080C0C0C0408000
1630 DATA 0000000000000000000000000306193301
30000000000000000000000000C06098CC800C
1640 DATA FF8083878F8383838383 8F8F80FF40
3FFC060505050505050505C5C505FD03FF
1650 DATA FF80878F98988081878C9F9F80FF40
3FFC06C5E5353565C50535F5F505FD03FF
1660 DATA FF80878F9898818180989F8780FF40
3FFC06C5E53535F5E53535F5C505FD03FF
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……リングにいる味方レスラーの座標
Z……リングにいる味方レスラーの座標増分
XX、YY……リングにいる敵レスラーの座標
ZZ……リングにいる敵レスラーの座標増分
X1、X2、Y1、Y2……アニメーション時のレスラーの座標(X1は技をかけられた側のダメージ用にも使用)

その他の変数

A、A$、B$、C$……汎用
CA……リングにいる味方レスラーの色
CB、CC……敵レスラーの色(CB=リング上、CC=リング外)
E……敵の怒り判定用フラグ
FNA……技をかけられた側の色(ユーザー定義関数)
H、H1……味方レスラーの手の動き用
H2……リング外の味方レスラーの体力回復用カウンタ
I、J……ループ用
K……レスラーの足の動き用
L、L1……敵レスラーの手の動き用
MA……味方レスラーの向き
MB……敵レスラーの向き
O……技の番号
P、P1……アニメーション時のスプライト面指定用(Pは技をかけた側の体力増減用およびカウントにも使用)
PA、PB……味方レスラーの体力
Q……技をかけた側の色
R……ラウンド
S……アニメーション時に技をかける側の色/技%増分
S1……アニメーション時に技をかけられる側の色
ST……スティック入力用
T……敵レスラーの体力
U、U1……アニメーション用のスプライトパターン番号
V……アニメーション表示時のウエイト用
WA……技%の現在の値
W$(n)……表示用文字データ(n=0~11:技の名前、n=12、13:味方レスラーの名前)

プログラム解説

10~40　REM文
50　初期設定、乱数初期化、配列変数定義、ユーザー定義関数定義
60　REM文
70　太文字処理
80　技のレベルと技の名前用データ読みこみ
90　キャラクタパターン定義
100　キャラクタの色設定
110　スプライトパターン定義
120　REM文
130　効果音、トリガー入力処理(ゲームスタート)
140　変数設定、効果音
150~250　敵移動処理
260　タッチしたかの入力判定処理
270　味方のタッチ処理
280　敵のタッチ処理
290~320　味方レスラー移動処理
330~340　リング外にいる味方レスラーの体力回復処理
350~380　レスラーの表示
390~410　敵との接触処理、敵が技をかけるかの判定処理
420　REM文
430~470　自分レスラーの技の選択入力判定処理
480~590　アニメーション用ウインドウ表示
600　各技の処理へ飛ぶ
610　REM文
620~730　各技のアニメーション処理
740　REM文
750　フォールに入るかどうかの判定、ジャーマンスープレックスホールドの判定
760~780　フォール処理
790~800　フォールを返したときのアニメーション処理
810　REM文
820　勝ったときのアニメーション処理
830　オールクリア処理
840　勝ち進んだときの処理
850　負けたときの処理
860　リプレイ処理
870　REM文
880~890　アニメーション画面からメイン画面にもどる処理
900　REM文
910　PSG設定サブ
920　歓声の効果音サブ
930　スプライト消去サブ
940~950　技をかけたあとの処理サブ
960~980　各アニメーション用のスプライト表示サブ
990~1000　タイトル表示サブ
1010~1040　リング表示サブ
1050　REM文
1060　技の名前用データ(行80で読みこみ)
1070　REM文
1080~1110　キャラクタパターンデータ(行90で読みこみ)
1120　キャラクタの色データ(行100で読みこみ)
1130　REM文
1140~1660　スプライトパターンデータ(行110で読みこみ)

プログラマからひとこと

18日かけて作った

土谷哲ぢです。私は大儀(たいぎ)がり屋なので、なかなか長いプログラムを作る気にはならないのだが、18日かけて作った。でも、もう専門学校生ということで、大儀、などといってられない。ようし、今日から自分自身をたたき直そうと思う……。でも大儀なのでやーめたっ。

●BY 土谷哲ぢ

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

```
  10> 77    20>163    30> 77    40>122
  50> 24    60>197    70>110    80>125
  90> 52   100> 32   110>219   120>154
 130> 36   140>234   150>165   160>237
 170> 87   180>240   190> 43   200> 68
 210> 44   220>240   230>151   240>131
 250>175   260>204   270>238   280>215
 290> 22   300>102   310> 76   320>234
 330>135   340>158   350> 19   360>  3
 370> 61   380>116   390>254   400>254
 410>112   420>  6   430>125   440>  7
 450>242   460>173   470>152   480>195
 490>  4   500> 74   510> 75   520> 14
 530> 74   540> 76   550> 52   560>108
 570> 62   580> 64   590>247   600> 94
 610>219   620>189   630>213   640> 19
 650>169   660>115   670>227   680>105
 690>181   700>183   710>202   720> 67
 730> 73   740>157   750> 12   760>222
 770>203   780> 85   790>161   800> 53
 810>167   820>229   830>225   840> 59

 850> 74   860> 63   870> 92   880>155
 890> 45   900>131   910>248   920> 58
 930> 62   940> 40   950>168   960>216
 970> 99   980>245   990>213  1000>143
1010> 95  1020> 72  1030> 11  1040>109
1050> 69  1060>232  1070> 53  1080> 46
1090>146  1100>102  1110>244  1120>103
1130>205  1140>252  1150> 72  1160>227
1170> 63  1180>228  1190>157  1200> 35
1210> 94  1220>121  1230>126  1240>218
1250>153  1260>111  1270>237  1280> 71
1290>110  1300> 11  1310>110  1320>  9
1330>  4  1340>179  1350>182  1360> 88
1370>210  1380> 37  1390>130  1400>109
1410> 93  1420>205  1430>226  1440>128
1452>161  1460> 39  1470>227  1480>113
1490>190  1500> 26  1510>125  1520>238
1530>231  1540> 26  1550>174  1560> 60
1570>230  1580>255  1590>243  1600>  5
1610> 48  1620> 42  1630> 19  1640>249
1650>251  1660>177
```

毎日毎日、糸コンニャクのもつれをほどいてる。月火水木金土日、これがわたしの1週間。

グラフィックキャラクタ

VRAMで遊ぼうとすると、キャラクタコードについてなんだかサギにかけられているような気になることがある。

VRAMでは、0から31という数値は、「月」から「小」までのグラフィックキャラクタ(ここでは●や♡などは含まない)を指しているのだ。

VRAMを利用した全文字表示

たとえば、SCREEN1にしておいて、

```
FOR I=0 TO 255:VPOKE &H1800+I,I:NEXT
```

を実行してみよう。ほんとうに打ちこんでリターンキーを押してみてほしい。

これは、SCREEN1のパターン名称テーブルに直接数値を書きこむプログラムだ。パターン名称テーブルとは、画面表示と1対1に対応したVRAMの領域で、そこに書きこまれた数値に応じて画面に文字が表示される。

このプログラムを実行すると、空白からはじまって「月火水木金土日年円時分秒……×大中小」の順にいわゆるグラフィックキャラクタが表示され、また空白のあと、「/」などの記号、そして「0123……」の数字といくつかの記号のあと、アルファベットやかなが画面の上3分の1のスペースにびっしり表示されていく。

とくに「/」に注目して見ると、この文字は34番目に表示されている。ということは、Iは0からはじまっているので、Iが33のときに表示された文字だということになる。ところで、「/」のキャラクタコードは33だからVPOKEの第2パラメータに書きこまれているIという数値はどうやらキャラクタコードであるらしいことがわかる。以降も順々に見ていくと、キャラクタコード表にぴったり一致した順で表示されているのだから、もうますますキャラクタコードにちがいない。

すると、「月」のキャラクタコードは1、「秒」のキャラクタコードは12(16進数で&H0C)になるはずだが……。

「秒」とCLSの奇妙な関係

だが、ふつうのキャラクタコード表の0から31までには、「コントロールコード」としか書かれていない。すると、あのグラフィックキャラクタはコントロールコードなのだろうかと、わけのわからない気持ちになってしまう。もちろん、グラフィックキャラクタは、コントロールコードなんかではない。

そこで、ふたたび実験してみよう。いい例がキャラクタコード12だ。

```
PRINT CHR$(12)
```

を実行してみると、はたして「秒」が表示されるだろうか。

もちろん、そんなものは表示されず、画面がいきなりクリアされて、「Ok」マークとカーソルが画面の上のほうに表示されるだけだ。つまり、CLSされてしまった。さすがにコントロールコードというだけあって、なんだかコントロールしているなあと感心してしまう。

では、もう1つの実験。さっきの応用で、SCREEN1であることを確認しておいて、

```
VPOKE &H180F,12
```

を実行してみよう。これは、画面の最上行中央付近の場所に対応したパターン名称テーブルのアドレスに数値12を書きこむという命令なのだが、今度はちゃんと「秒」が表示される。

以上のことを、今度は32以上の数値で試してみよう。たとえば、65(「A」のキャラクタコード)で試してみると、どちらをやっても「A」が表示される。これは32以上ならすべて同じ。少なくとも32以上の場合は、パターン名称テーブルに書きこまれる数値はキャラクタコードと同じなのだ。

心は糸コンニャクのごとし

では、なぜ、0から31だけ妙なことになっているのか。じつは、うまい説明がない。むかし、アメリカで、キャラクタコード0から31まではコントロールコードにしようと決められて以来、この部分はコントロールコードの指定席になっているのだが、VRAMではその指定席が必要ないため、グラフィックキャラクタを割りこませたということだろう。ちなみに、パターン名称テーブルに書きこまれる数値のことを正式には「パターン番号」と呼ぶようだが、同時に「キャラクタコード」と呼ぶこともあるので、そのへんはたいへん糸コンニャクである。

もうひとつちなみに、グラフィックキャラクタのキャラクタコードを0から31だという、いい方もある。そのように説明しているマニュアルもあるのだ。ただし、PRINT文で表示する場合は、特別に、

```
PRINT CHR$(1)+CHR$(X+64)
```

というややこしい書式にすると決められている(Xはグラフィックキャラクタのキャラクタコード)。たとえば、「秒」を表示したいのなら、

```
PRINT CHR$(1)+CHR$(12+64)
```

とすれば、みごとに「秒」が表示されるのだ。最近のメジャーなマニュアルでは、グラフィックキャラクタのコードは&H40~&H5F(10進数64~95)で、PRINT文で表示するときはグラフィックヘッダCHR$(1)を付けるという説明になっているようだが、まあようするに同じことなんだよねえ。

やっぱり糸コンニャクだなあ。

MSXサウンドフォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第6回

しかし消費税はひどい。論議はいろいろございましょうがともかくめんどうだしポケットはじゃらじゃらだ。それに便乗値上げがここぞとばかりに横行。買い物するのが嫌いになりそうなこの頃です。

規定部門：今月のお題「やわらかい」

すっかり暖かくなって眠い今日この頃、昼間ひなたぼっこしながらうとうとしていると身体がとろけてしまいそうです……なんてふやけたことをいってないで、今月もびしっといくぞ、びしっと。

今月のお題は「やわらかい」。この形容詞をいかに諸君が料理してくれるかが楽しみだったのだが、結果は並みの中というところ。

新潟県・遠藤正樹『ばね』

```
10 FORJ=14TO0STEP-1:FORI=255T
O1STEP-15:SOUND8,J:SOUND0,I:N
EXTI,J
```

まずは新潟県の遠藤クン(M)の『ばね』です。「ビヨヨヨヨーン」というばねのはじける音がなかなかよくできている。これがやわらかい音かときかれると、ちょっとすれすれ。ちなみに、このばねの音をちょっと工夫すると鉄腕アトムの足音になるぞ。

そうですね、リクエストが多ければ手塚治虫特集を企画してみましょうか。

群馬県・野田伸市『そこの彼女』

```
10 PLAY"T120L8S9M234504EA-A-9
A-10F9A+1"
```

次は群馬県の野田クン(M)の『そこの彼女』。いや、絶対来ると予想した作品ですが野田クンのものがいちばんなさけない「トホホホ」ものだったのでサイヨーにふみきった。ほとんどなんの工夫もない1行プログラム、究極のコンセプチュアル・アートといえるでしょう。いえないいえない。

兵庫県・TAIKI『すず虫の合唱』

```
10 PLAY"V15O7L4S14M100CDEFEDC
R4EFGAGFER4CR4CR4CR4CR4L16CR1
6CR16DR16DR16ER16ER16FR16FR16
L8ER8DR8CR8"
```

兵庫県のTAIKIクン(M)の作品は『すず虫の合唱』。きれいだな。エンベロープものです。S14としてエンベロープを14番の三角波(下図参照)に設定し、周期を100(M100)と速めに設定することによって、虫の音に似せています。これは覚えておくべきテクニックなので、ここでリストのSやMの値をいろいろ変えてどうなるかを聴いてみましょう。

エンベロープ形状　S14

Sを14のままにして、Mをまず800にしてみます。トレモロ(音量の変化)のスピードがぐっと遅くなります。次に、Mを50、20、10、4、3、2、1と変えていくと、エンベロープの変化スピードが速すぎてそれ自体で発振してしまい、へんな音になります。同じようなMの値の変化をS8やS12についてもやってみるとおもしろい。

兵庫県・てっくんレ『風船をふくらます音』

```
10 FORI=0TO13:READA:SOUNDI,A:
NEXT:DATA,,,,,,,56,13,16,16,,
8,9
20 FORI=1TO5:SOUND7,56:FORJ=0
TO800:NEXT:SOUND7,49:FORJ=0TO
800:NEXTJ,I
30 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,
16:SOUND13,9
```

兵庫県は鳴門ほうれん草Romiを生み出したことに代表されるように、優秀な作家を輩出している。今回もRomiを含め3人が採用されている。この民度の高さには何か理由があるのだろうか……。

さて、てっくんレクン(M)の『風船をふくらます音』はアイデアがいいですね。フーフー息を吹きこんでいるうちに最後にパンとはじけてしまう、というストーリー。行20「FOR I＝1TO5」の5を変えると、息を吹きこむ回数が変わります。

福島県・MOS. 薄井『わかりやすいかしらん』

```
10 SCREEN1:COLOR15,1,1
20 SOUND7,56:FORI=0TO255:SOUN
D0,I:SOUND8,16:SOUND12,50:SOU
ND13,0:NEXT:FORR=0TO999:NEXT
30 IFA=1THEN60
40 FORI=15TO0STEP-1:PLAY"T255
V=I;O5C32O6F16","T255R64.V=I;
O3G32O4D16":NEXT
50 PRINT"やわらかい":A=1:FORR=0TO2
500:NEXT:GOTO20
60 SOUND6,25:SOUND7,23:SOUND8
,80:SOUND12,30:SOUND13,0:PRIN
T"かたい.."
```

もはや常連、福島県のMOS. 薄井(MSX2+)の作品はやわらかい、かたいを正面からとらえ、比較した作品。物体が自由落下し、衝突した時に下が固いか柔らかいかで音が違うという啓蒙的なプログラムだ。

さて、MOS. 薄井はこれでめでたく称号MSX2+を獲得した。そーゆーわけで、新しい称号を与えるぞ。それは、「マイケルMOS. 薄井」である。次号もガンバルように。

さて、この「今月のお題」のコーナーではお題にそくしたイラストも募集することにしました。力作を待つ(モノクロに限定)。

MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。⑤ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内サウンドフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門:題と画面で説得力を持った作品多し

今月の自由部門は、小粒の作品がそろってしまいました。全体的な傾向としては、音のクオリティよりも題のアイデアや画面表示によって採用基準をすりぬけたものが目立ちます。うーん、まあいいか。

神奈川県・大塚康正『古池や、かわず飛びこむ水の音』※

```
10 FOR I=1 TO 4:SETBEEP I,4:B
EEP :NEXT
```

神奈川県の大塚クン(MS)は、初登場にして2作品採用されたラッキーマン。1作目の『古池や……』はアイデア賞です。プログラムの中身は、MSX2のSETBEEP命令を利用して4つのビープ音を順番に鳴らしているだけ。でも、そのつもりで聴くと、確かに蛙がポチャンと池に飛びこむ音に聞こえます。

神奈川県・大塚康正『中華街の爆竹』

```
10 FOR A=0 TO 200
20 I=RND(1) :IF I>.81 THEN EL
SE 20
30 SOUND 7,7:SOUND 6,12
40 SOUND 8,16:SOUND13,1
50 SOUND 12,12:NEXT
```

大塚クンの第2作は、爆竹(ばくちく)のシミュレーション。横浜の中華街に遊びにいったことがありますが、音がそっくりです。プログラムのミソは、行20でうまくRND関数を使って音の出るタイミングを調整しているところ。これで爆竹のはじける感じがでている。

千葉県・Dragon『ポップコーン』

```
10 A$="SM100CCCR32CC":PLAY"L8
"+A$:PLAY"L16"+A$,"R64L16"+A$
20 FOR I=0TO 50:PLAY "L32"+A$
,"L32R64"+A$:NEXT I:PLAY "L8"
+A$
```

これもはじけもの。千葉県のDragonクン(M)の『ポップコーン』はその名のとおりの料理状況をしめしています。こちらはRND関数は使っていず、ゆっくり音が出始め、あとは周期的に50回同じ音が出るようになっています。うむ、しかしそっくりだなあ。

愛知県・WHITE『宇宙人の会話』

```
10 SOUND 7,56:SOUND 1,0
20 SOUND 3,0:SOUND 5,0
30 SOUND 9,16:SOUND 8,16
40 SOUND 10,16:SOUND 12,10
50 SOUND 0,255-RND(1)*255
60 SOUND 0,100-RND(1)*100
70 SOUND 2,250-RND(1)*250
80 SOUND 2,105-RND (1)*105
90 SOUND 4,245-RND(1)*245
100 SOUND 4,110-RND(1)*110
110 SOUND 13,0
120 FOR I=0 TO 10:NEXT
130 GOTO 50
```

エーと、これは採用するかどうか迷ったのですが、ついつい私好みの音なので、題と音もぴったりだし残してしまったですよ、愛知県のWHITE(M)クン。

岡山県・コバソン『宇宙船内の柱時計』

```
10 FOR I=1TO 13
20 SOUND I,15:SOUND 9,I:SOUND
I,94:SOUND8,I:SOUNDI,120:NEXT
 I
```

いつも送られてきて必ず採用されない作品に宇宙モノと時計モノがあるのですが、岡山県のコバソンくん(M)はこの2つをミシンとコウモリ傘(がさ)的に(ロートレアモン)結びつけ、採用ラインをクリアしました。

熊本県・YOSHIX『ヘリの着陸後』

```
10 SOUND 6,31:SOUND 7,134:SOU
ND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,
14
20 FOR I=0TO 20 :FOR J=30 TO
255STEPI+1:SOUND 0,60+A:A=A+.
1:SOUND8,15-I/3:SOUND11,J:SOU
ND 12,I:NEXTJ,I:SOUND 8,0:SOU
ND 9,0:SOUND 10,0
```

後半に進むとさすがに充実してきます。おお、YOSHIX(M)。ファンダムでときどき見かけますが、さすがよい出来。タイトルどおりの音です。栃木県のおじさんクン(M)の『電話』もよいよい。音はよくあるものだけど、これをストーリー仕立てにしたのと画面表示を加えることによって高度な作品になっています。

栃木県・おじさん『電話』

```
10 SCREEN1:I=RND (-TIME):FOR
I=0TO 5:PLAY "T128L12S8M170N"
+STR$(INT(RND(1)*5+50)):FOR J
=0TO RND (1)*200+100:NEXT J,I
20 FOR I=0TO RND (1)*5+2:PLAY
 "S10M90O4A4":FORJ=0TO 1000:N
EXT J,I
30 PLAY "T255V15O1C32":PRINT"
あっオレだ゛よ,オレ!!":FORI=0TO 1500:N
EXT :CLS:PRINT"また あなた?あなたなんてキ
ライよ!!":FOR I=0TO 1000:NEXT :P
LAY "C32R16":FOR I=0TO 1:I=0:
PLAY "C32R16":FOR I=0TO 1:I=0
:PLAY "V11O4A2..R2":NEXT
```

長崎県の鬼神Kizerクン(M)の作品『戦場』は、はじめに兵士たちの移動する足音、つぎに、銃撃戦、銃撃戦はしだいに激しくなり、最後は爆発音という戦記もの。これも、まるで映画を見ているような臨場感にあふれています。うむ、よいなあ。

長崎県・鬼神Kizer『戦場』

```
10 SOUND 7,&HB7:FOR I=0TO 255
:N=RND (1)*256:SOUND 6,N:SOUN
D 0,255-N:SOUND 1,N:SOUND 8,N
¥16:NEXT:SOUND 8,0
20 SOUND6,255:FOR I=0TO 150:N
EXT :FORI=0TO 256:J=RND(-TIME
)*256:SOUND12,J¥16:SOUND13,0:
SOUND8,16:SOUND0,255:SOUND1,I
¥16:NEXT:SOUND12,255:SOUND0,2
55:SOUND1,255:SOUND8,16
```

今月の鳴門ほうれん草Romi

すでに名人といってもよい芸域に達している鳴門ほうれん草Romiクン、今回はMSX2専用のVDP(24)を使った作品。MSX2を持っている人は異口同音に「うまいなあ」とつぶやくことになります。必ずなります。Romiクンにはさらに称号を加えて「鳴門ほうれん草かつおぶしRomi」と呼ぶことにしましょう。

兵庫県・鳴門ほうれん草Romi『バナナで釘が打てます』※

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH31:COL
OR3,4,4:LOCATE 11,3:PRINT"Mob
il-1":FORI=0TO29:PRINTMID$("-
30°c の セカイでわ,バナナでくぎがうてます
",I+1,1);:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:
SOUND7,62
20 FORL=0TO9:FORI=15TO0STEP-.
5:SOUND8,I:VDP(24)=255-I:FORJ
=0TO10:SOUND0,140:SOUND0,150:
NEXTJ,I,L:LOCATE 11,10:PRINT"
ほんとかよ...":GOTO 20
```

今月のチグリスユーフラテスGAN-P☆

さて、もう1人のMSX2+タイトル保持者、チグリスユーフラテスGAN-P☆クンですが、すでにお気づきの方も多いように、先月も今月もFM音楽館に出張しております。なんだその態度は、破門じゃ……と怒りたいところだが、なにしろそちらの担当もかくいう塾長でして、両方よろしく、といいつつまた来月。

8月号のお題「ゲームオーバー」

なんですな、毎月お題を考えるのも、すぐにひらめく場合もあるし、苦しんだわりにはいまいちなときもある。で、8月号は読者の立場もかんがみて、わかりやすく「ゲームオーバー」としてみた。ゲームオーバーに関係づけてさまざまなシチュエーション(状況ですな)の音を作られたし。以下常套句としてしめ切り5月31日「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門まで送ってください。自由部門もよろしく。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

FM音楽館♪

FMパックを持っている、またはFM音源付きのMSX2+を持っている、という恵まれた諸君、活用しとるかね? 音楽のプログラミングは一見めんどうだけど、慣れればとてもかんたん。このFM音楽館や、今月発売される予定のFM音源の単行本でぜひ拡張BASICを覚え(ちょっと宣伝)、自分の好きな音楽を自分で打ちこめるようになろう。

今月は、やや長めの作品を2つ紹介しましょう。

日本の心

◉埼玉県・GAN-P☆の作品◉

常連化しつつあるGAN-P☆の今月の作品は『日本の心』。三波春男、花柳社中、歌謡ショーを思いおこさせる逸品です。そういえば、中学の修学旅行のとき、先生の趣味で大阪の梅田コマ劇場で島倉千代子ショーを見たのを思い出したぞ。

伴奏やメロディはいかにもなのですが、ベースやドラムのパターンは8ビートのロックンロールになっているのが歌謡曲的です。田舎のちょっとつっぱり高校生のあいだではカラオケが流行(はや)っている、という話を聞きましたが本当なのかなあ、私は気になっています。読者の諸君、お便りください。あて先は、「FM音楽館」ちょっと気になる田舎のつっぱり高校生係。

プログラムのほうは、@5のオーボエと@10のギターの音の重ね合わせといい、FOR~NEXTループによる曲のリピートなど、よくできています。O(オクターブ設定)をまったく使っていないのも大きな特徴ですね(初期設定のO4から、<と>でオクターブを変えているわけ)。

投稿大募集

FM音楽館では、MSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。今月の2作品はオリジナルでしたが、ゲームミュージックや好みのミュージシャンの曲など、ジャンルは問いません(でも、できるだけオリジナルがいいな)。採用した作品の作者には、当社規定の原稿料をさしあげています。

しめ切りはありません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係。どんどん投稿してください。

```
10 '──────── NIPPON NO KOKORO
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 PLAY#2,"@5V13T180>>L8","@39@V112T180L
8>","@39@V107T180L8>","@10T180>>>L8","L8
@12T180@V95<","@14T180V13@V112>L8","T180
V3@A13"
50 '
60 A1$="L8>@V120E2&EC<@V115BAB4A4L20FAFA
FL8@V107EC
70 A2$="E2&EFEC<@V99B4A4B2>@V120
80 A3$="E4.FE4C4<@V99B1>@V120
90 B1$="R4BBB4A4R4BBB4A4
100 C1$="R4FFF4E4R4FFF4E4
110 E1$="E4.EE4D4EFAB>C<BAG
120 E2$="E4.EE4D4EFECE4.
130 F1$="L8A4FFFECCEFAB>EC<BA
140 F2$="B>C<BAB>C<BABAFDE4.
150 F3$="E4AABB>CCR8BAFEC<BA
160 F4$="FEC<B>FEC<A>EFEDE2
170 '
180 A5$="@V100C<@V95BA@V87E>":A5$=A5$+A5
$+A5$+A5$
190 B5$="R4BBB4AABBBBBBAA
200 C5$="R4FFF4EEFFFFFFEE
210 E5$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFFE4CC<
220 E6$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FAAB4AE<
230 E7$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FECEC4<B
240 E8$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFAB>C<BA<
250 R1$="B!8B!8C!M8M8B!8B!8M8M4B!8MS!4B!
8B!8C!M8M8
260 '
270 PLAY#2,"",B5$,C5$,"","","",R1$
280 PLAY#2,"","","","",E1$,"",R1$
290 FORR=1TO2
300 FORS=1TO2
310 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,E1$,"",R1$
320 PLAY#2,A2$,B1$,C1$,A2$,E2$,"",R1$
330 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,E1$,"",R1$
340 PLAY#2,A3$,B1$,C1$,A3$,E2$,"",R1$
350 NEXT
360 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F1$,R1$
370 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E2$,F2$,R1$
380 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F3$,R1$
390 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E2$,F4$,R1$
400 NEXT
410 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,"@16"+E5$,
R1$
420 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E6$,R1$
430 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E7$,R1$
440 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E8$,R1$
450 PLAY#2,"","","","","","@14"
460 GOTO280
```

FM音楽館のテーマ

◎埼玉県・中村覚の作品◎

中村クンは、ザナックのゲームミュージックとオリジナル1曲を投稿してくれました。ザナックもなかなかよくできていたんだけど、オリジナル性を尊重したかったのと、題が『FM音楽館のテーマ』だったので、ついつい可愛い子には旅をさせろ、じゃないか。

なかなか小技の利いた小品です。ポイントはAメロ(最初に出てくるメロディ)の途中にはさまる16分の3拍子のオカズやAメロにもどるところの微妙なコード。そのほか、音色の切り換えや転調なども優秀な技巧派でこれは相当音楽に詳しそう。

曲調全体は3連乗りのロッカ・バラードなのですが、Bメロ以降ドラムは単調にしてクラシックぽさを出し(フルートとピアノの応答になっている)、ふたたびAメロにもどるなんて、やるなあ。ただ、これは予告編で、最後が完成していないのが残念。完成の日を待ちます。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 P1$="@605V11":P2$="@1105V9"
30 P3$="@604V9":P4$="@005"
40 P5$="@006":P6$="@3303V11"
50 P7$="@1604V8":P8$="@006V5"
60 P9$="@306V8L8"
70 A1$="L2C.F.":C1$="L2F.A."
80 A2$="A.&A&A8A8":C2$=">C.&C&C8C8"
90 A3$="L4AB-F8D8F.G.":C3$="L4CD<B-8G8B-
.B-."
100 A4$="L16G2.&G4.AFG":C4$="L16>C2.&C4.
C<AB-"
110 A5$="L2F.&F4.":C5$="L2A.&A4."
120 A6$="L2F.&F&F8A8":C6$="L2A.&A&A8>C8"
130 A7$="L4AB-F8D8F.GG-16F16":C7$="L4CD<
B-8G8B-.B-A16A-16"
140 A8$="E2.":C8$="G2."
150 A9$="L8V8C<A>CFGA>C2."
160 D1$="L8Q5V10FV7FFFFFFFFFFF"
170 D2$="V10E-V7E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-"
180 D3$="V10DV7DDDDDV10D-V7D-D-D-D-D-"
190 D4$="V10CV7CCCCCV10CV7CCR16C"
200 D5$="V10CV7CCCCCQ8CCCV6FV5EV4E-"
210 D6$="V10CV7CCCCCCCCCCC"
220 D7$="V9DDDQ8D4.Q5D-D-D-Q8D-4."
230 D8$="L8V8R30>C<A>CFGA>C2"
240 F1$="L8<A4.A>F<A>C4.CFC"
250 F2$="E-4.E-GB->C<B-GE-CE-"
260 F3$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
270 F4$="C4.CEFG4.L16>AFC<"
280 F5$="CCCCCCC4.V9FV8EV7E-"
290 F6$="CCCCCCCCCCCC"
300 F7$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
310 F8$="C2."
320 K1$="L4V8D.ED8C.D>C8<"
330 K2$="<B->D8C<G8A2B-8>C8"
340 K3$="D.E.EG8F."
350 K4$="F.GF8E.G-32G16.&G"
360 K5$="V9F.GF8E-.F."
370 K6$="D-F8E-<B-8>C.C8D-8E-8"
380 K7$="F.G.GB-8A-."
390 K8$="L8>CCCC<A-FB-B-B-B-GE-"
400 K9$="V10FFA-<A"
410 G1$="@3605L8V8DEFE4DE{DED}C<A4>C"
420 G2$="DEFE4V6DV4C2."
430 G3$="@0V7DCDV9E4<V7A>V9EDEV11F4V9{FG
}"
440 G4$="V12A4.V11AB-V9B32>C16&C32<G2."
450 G5$="@36V8FGA-G4FG{FGF}E-C4E-":H5$="
@3605L8V6D-E-FE-4D-E-R8<B-A-4>C"
460 G6$="FGA-G4FE-2.":H6$="D-E-FE-4D-C2.
"
470 G7$="@0V8FE-FV10G4V8CV10GFGV12A-4V11
{A-B-}":H7$="@0V8D-CD-V10E-4V8CV10E-D-E-
V12F4"
480 G8$=">V13C4.V12CD-C<B-2V11FA-":H8$="
V13A-4.V12A-B-A-G2V11D-F"
490 G9$="V13G4A-Q5AQ8":H9$="V13E-4FQ5DQ8
"
500 I1$="L8R8A>DE4D8R8<G>CD4C"
510 I2$="R8<FB->C<B->C<A>DEAGA"
520 I3$="<B-AB->C<A>CC<B->CD<B-G>"
530 I4$="R8CFAFCGEC<A>CG"
540 I5$="R8CFG4FR8<B->E-F4E-"
550 I6$="R8<A->D-E-D-E-CFG>C<A-E-"
560 I7$="D-CD-E-CE-E-D-E-FD-<B->"
570 I8$="R8FGA-B-A-GGGFFF"
580 I9$="GGFE"
590 R0$="B!S!8B!S!16B!S!C!16"
600 RX$="H8HB!8S!8H8HB!8"
610 R1$="B!C!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
620 R2$="B!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
630 R3$="B!H8"+RX$+"B!H8H8H8B!C!S!16B!MS
!16B!MS!16"
640 R4$="B!H8"+RX$+"B!H8H8HB!8MS!8S16S16
B!CS!8"
650 R5$="S!H8SMB!8MB!8C!S4.S!H8SMB!8MB!8
C!S4."
660 R6$="C!S2.HS!B!16"
670 R8$="@A4H8H8H8C!8H16H16H8C!8H8H8H8H8
C!8"
680 R9$="C!8H8H8@A15C!16R16"
690 PLAY#2,"T110","T110","T110","T110","
T110","T110","T110V0@A15"
700 PLAY#2,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,R0$
710 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
720 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,R2$
730 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
740 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,D4$,F4$,R3$
750 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
760 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,R2$
770 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
780 X=X+1:IF X=2 THEN 910
790 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,D5$,F5$,R4$
800 PLAY#2," "," ",P9$,P7$,P8$," ",""
810 PLAY#2,G1$," "," ",I1$,I1$,K1$,R8$
820 PLAY#2,G2$," "," ",I2$,I2$,K2$,R8$
830 PLAY#2,G3$," ",I3$,I3$,I3$,K3$,R8$
840 PLAY#2,G4$," ",I4$,I4$,I4$,K4$,R8$
850 PLAY#2,G5$,H5$," ",I5$,I5$,K5$,R8$
860 PLAY#2,G6$,H6$," ",I6$,I6$,K6$,R8$
870 PLAY#2,G7$,H7$,I7$,I7$,I7$,K7$,R8$
880 PLAY#2,G8$,H8$,I8$,I8$,I8$,K8$,R8$
890 PLAY#2,G9$,H9$,I9$,I9$,I9$,K9$,R9$
900 GOTO 700
910 PLAY#2,A6$,A6$,C6$,D6$,D6$,F6$,R2$
920 PLAY#2,A7$,A7$,C7$,D7$,D7$,F7$,R5$
930 PLAY#2,A8$,A9$,C8$,A9$,D8$,F8$,R6$
940 END
```

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

ここのところ、マスター・オブ・モンスターズの情報が増えている。スーパー大戦略もウル技ではない戦略ものの情報がすこしずつ届きだした。光栄の歴史三部作はあいかわらず多い。ああいそがしい。

情報募集

MSXのシュミレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

マスター・オブ・モンスターズ

停止の大魔法でキャンペーン7をらくらくクリアする

キャンペーン7のとっても楽な攻略法を見つけました。

キャンペーン7は、レッド国の持っている塔の数が0個、つまりモンスターを1匹しか召還できない。だから、そのモンスターを毎ターン停止の大魔法で止め続ければ、じゃまする敵がいないので、いともかんたんに敵マスターを倒せます。

(by　岡田尚之・兵庫県)

岡田クンのいうとおり、キャンペーン7は、ブルー国、レッド国ともに塔をひとつも持っていない。つまり、どちらもターン1ではモンスターを1匹しか召還できないわけだ。敵モンスターが1匹しかいないのなら、そのモンスターを停止の大魔法で止め続ければかんたんに勝てるのはあたりまえ。下の写真のように、編集部でも、いともかんたんに勝てた。こういう戦法ができるところが、『マスター・オブ・モンスター』らしさなんでしょうね。

(モノ)ペガサスを召還する

再動で塔を1つ取っておく

そしてペガサスをもう1匹

レッド国はデスドラゴンを召還

ターンの最後に停止の大魔法を

ひょうきんは再動を使わない

ひょうきんはあっけなく倒れた

感動のない勝利だったと思う

信長の野望〈全国版〉

〈どれでもOK〉

大軍をつれて兵糧攻め

レベル1や2なら10年程度で全国統一できるが、レベル3以上ではそうはいかない。とくにレベル5だと、何年で統一できるかわからない。でも、レベル5を15年以内でクリアする方法を見つけた。

ふつうに、兵1、兵糧1での兵糧攻め(図1参照)は、時間もかかるし自分の能力が減るのでいやだ(編集部注：これはカン違い。ふつうの兵糧攻めでも、能力値は下がらない)。そこで、新しいパターンの兵糧攻めを考えた。

この兵糧攻めは、最初に相手の兵の3分の4倍から2分の3倍くらいの兵力で攻める。すると、相手の兵よりもこちらの兵のほうが数が多いので、敵の兵は城の近くでほとんどうごかない。そこで30日間なにもしないでひたすら待つ(相手は攻撃してこない)。もちろん、この攻撃はこちらの兵糧切れで負ける。負けたらすぐに、またも相手の2分の3倍から3分の4倍の兵力で攻める。相手は最初の戦いでかなりの兵糧を消費しているのに、2度目の戦いでは、〔もともとの兵士〕+〔まえの戦いで得た兵士〕ぶんの兵糧を使わなくてはならないので、すぐに相手の兵

FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。今月は、マスター・オブ・モンスターズの岡田クンにテレカを、信長の野望〈全国版〉の佐藤クンには好きなゲームを1本プレゼントします。ちょいネタやヒマネタのほうは、おおむね④なのであしからず。

糧が切れる。結局、自分の兵をひとりも減らさずに相手の兵と国を手に入れられる。

また、ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできないが、この戦法なら自国が1国だけでもできる。そのときは、春に攻め、つぎの夏に攻めるのがいい。秋は収穫で兵糧が山ほどあるし、冬は敵の番のあと(コンピュータは冬に施しなどをするようで、冬に多くの兵糧を使う)でないとだめ。

自国が2か国以上ある場合は、①春に攻め、春か夏にもう1度攻める、②夏に攻め、夏にもう1度攻める、のどちらでもできる。

(by 宮城県・佐藤貴久)

この戦法を整理すると図2のようになる。ふつうの兵糧攻め(図1)に比べて大幅に手順が短いのが特徴だ。手順が短いのは、ふつうの兵糧攻めがおもに敵よりも兵力がすくないときに使う戦法なのに対して、佐藤クンのやり方は敵よりも兵が多いときに使う戦法だから。ゲーム序盤ではなく、ゲーム中盤から終盤にかけて有効そうだ。

実際にやってみると、右の写真のようになった。敵国よりも多い兵力で2度続けて攻めこめるだけの地盤を作るのはたいへんだが、いちど地盤ができてしまえばあとはおもしろいように決まる。ふつうの兵糧攻めでは敵が攻めこんでくるのを待つのに時間がかかったものだが、このやり方ならそれがなくなる。かなりの時間短縮になるだろう。

図1●ふつうの兵糧攻め

オトリ国の第1部隊の部隊編成を100%にする
↓
オトリ国の金と兵糧を1ずつ残してもう1国へ輸送
↓
オトリ国の兵を1残してもう1国へ移動
↓
オトリ国へ敵国が攻めてきたら、敵部隊と接触しないように逃げまわり、敵部隊と接触したら降参する
↓
敵国となったオトリ国へもう1国から兵1、兵糧1で攻めこみ、敵の兵糧が切れるまで待って勝つ

ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできない。2国のうち一方をオトリ国とし、上のような手順で敵国の兵を奪う戦法だ。敵が攻めてくるのを待たなくてはならないので、時間がかかるのが難点。

図2●佐藤クン流のやり方

片方の国から敵国へ敵兵力の$\frac{3}{2}$～$\frac{4}{3}$で攻めこみ、30日間ねばる
↓
もう片方の国から敵国へ敵兵力の$\frac{3}{2}$～$\frac{4}{3}$で攻めこみ、敵の兵糧が切れるのを待って勝つ

実戦例

1563年・兵糧攻め開始

春・1度目の攻撃

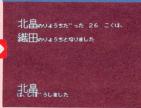
↑運よく兵のすくないほうの国の番が先に来た。敵の3分の4の兵力で攻めこむ。敵部隊は城のまわりに集まり攻めては来なかった

春・兵糧切れで負ける

↑30日間ひたすら何もしないでいると、こちらの兵士が疲れ切って戦争に負ける。これで敵の兵糧は30日もたなくなったわけだ

夏・2度目の攻撃

↑本国の番が来た。敵兵力の3分の4弱の兵力で攻めこむ。信長みずから戦いに行ったが、これはミス。本人が行くと攻めて来るのだ

夏・兵糧攻めで勝つ

↑敵の第5部隊と戦ってしまったので予定よりもすこし遅れたが、敵の兵糧が切れてこちらの勝ち。約50の兵と国を1つ入手できた

ちょいネタ伝言板

■ジンギスカン

将軍候補は属国を担当させておいたほうが能力が上がる。(茨城県・光栄シミュレーションの鬼)

モンゴル編で戦争に勝ったびにその国の妃をオルドに入れながらクリアし、世界編に突入。オルドのコマンドで1国(モンゴル)を選択すると、妃リストなるものが現れ、最大14人もの妃とオルドできてしまうのだ。(愛知県・鈴木健一)

■信長の野望〈全国版〉

兵忠誠度がはじめから低い国(1国の蛎崎や23国の斉藤など)ではじめたとき、1560年の春に有り金をはたいて兵を雇用すると兵忠誠度が上がる。(静岡県・風来坊)

■マスター・オブ・モンスターズ

サーペントやクラーケンを敵国マスターに近い海のヘックスに置いてオトリにすると効果抜群。(岐阜県・アルスラン)

ヒマネタ伝言板

■ジンギスカンを何代に渡ってプレイできるか?

ボクはモンゴル帝国で15代目にして2178年になりました。ただそれだけですが怒らないでください。長く続けるコツは、1人の国王で1人の妻しか持たないことです。あとは根気さえあればできます。姫は自国のオルドに入れないかぎり死にません。しかし、優秀な人材は数十年するといなくなってしまいます。そういうわけで、暇で暇でしょうがない人がいたら、挑戦してみてください。(東京都・岡健一)

岡クンが送ってくれた封筒に入っていたディスクを編集部にあるジンギスカンで使おうとしたところ、「データがセーブされていません」といわれてしまった。

↑キミは何年プレイできる?

みんなの意見をまとめてLINKSライブ!

チャットはおもしろそうだけど、参加したり全部読むのはちょっとたいへん。だからダイジェスト版!

通信といえば、まずチャットがおもしろいのだけど、みんながどんどん書きこんでいくから読むのがすごくたいへんだ。なかにはミスタイピングがあって、わけのわからないのもまじっていて、それを読むのもめんどうだ。それでも、みんなの話している内容を知りたいというのが人情。そこでリンクスではダイジェスト版を『ＬＩＮＫＳライブ』として特別のコーナーをもつことにした。

右にたてにならべているのが、その第１回目の「ハッピーエンドなんかいらない!」という恋愛をテーマにしたものだ。全部掲載すると長い(といっても27画面なのだけど)ので、途中を省略している。

内容はりえぴさんとかずこさんのふたりのディスクジョッキーがお便りをとりあげていく、という構成になっている。最初は(3画面目)@@さんのお便りからで、ここでは省略しちゃったけど、チャットをやるとき自分が女性だとわかるとヘンに口説かれたりするので、男として参加してたら、チャットの相手の男の子を好きになってしまった。なのにヘンタイ扱いされちゃって……というものだ。通信ならではの悩みなのかもしれない。そのあとは初恋のメールなどつづいて、悲恋ながら青春している人たちが少々うらやましくなったりする。

特別企画でなく、ふだんのボードのダイジェストもほしい。

LINKSライブのひとこま紹介

➲ダイジェスト版の始まり始まり、なのだ

➲チャットはかなりにぎやかだったようだ

➲メールは33通来て、そのほとんどが匿名希望

➲のりおくんのはおのろすけ話なのだ♡

➲どこにでもおせっかいな友だちがいるもの

➲いいなあ、学生時代って。あの日に帰りたい

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	内容
5/9 16 23 30	**●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** 恒例のネットワークラリーを開催中。新会員も増えて、大にぎわいだ。ラリーゲームだから、参加者全員でいっせいスタート。誰が新チャンピオンになるかな。今回も、5週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そして、メール用のオリジナル便せんをプレゼントだ。開催は毎週火曜日の夜9時。
5/11 25	**●木曜クイズ** 2週間に1度、A1クラブのクラブハウスで開催。11日からは「LOEの雑学クイズ」(会員のLOEさんが出題)、25日からは「カメラ&写真クイズ」。あなどっていると、全問正解は意外にむずかしい。ふるって参加を!
5/12 ↓ 19	**●『おシャレ大王〜虚空のガチョ〜〜〜ン!』** とんでもないダジャレで人々を困らすおシャレ大王。こいつを倒すために我々のレベルの高いダジャレで応戦だ。期間内におシャレ大王のボードにダジャレをたくさん送ろう。18日夜には大王とチャットで最後の戦いとなる。19日にはその結末がわかるというが……。

まだまだ新人の多い季節がつづいている。みなさんよろしく!

➲アニメが好きみたい。編集部もファンが多い

➲エルギーザはやってみたので運ではなく実力

➲ダウンロードのディスク対応は夏頃かな?

➲オフラインとは実際に会うことですね

➲T・Tはなんの略かな。タケシかタロウ?

➲ねこはほんとうにかわいそう。3匹は元気?

➲ダウンロードのためにリンクスする人も多い

➲働き始めると忙しいけどリンクスを忘れずに

➲アルバイトをしてリンクスに入るとはエライ

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

MSX・FAN編集部から

今月は単行本を2冊発売！

FM音源の本！

新刊1

★楽譜を読むことからアレンジまで

『FM音楽館』（A5判）

FMパック、MSX2+音楽入門

本誌1月号から4月号まで連載して、超好評だった「PLAY#ミュージック」が内容を2万倍に超拡大。じゃじゃーん！　と単行本になってしまう。楽譜の読み方、コードの意味から、MMLへの変換法、リズムのつけ方、アレンジのしかたまで、これ1冊でFM音源の使い方がすべてわかってしまうという、超スグレ本。

もちろん、サンプルプログラムも満載で、これを打ちこむだけで、すべて耳で聞いて理解できちゃうという親切編集。「MSXで音楽を楽しみたいけど、ちょっとむずかしい」「もっとくわしく知りたい！」という人には見逃せない本だぞっ！

・定価1300円（本体1262円）
・5月30日発売予定

お待たせ第5弾発売

新刊2

★MSX・FAN6月号増刊

『プログラムコレクション50本』

ファンダムライブラリー⑤（AB判）

昭和63年11月号から平成元年4月号のファンダムに掲載されたプログラムのなかから50本を厳選した、おなじみのファンダムライブラリー⑤。20本以上のおもしろ1画面タイプのほか、『GOLDIA』、『大ライフゲーム』、『激走レーシング』、『BATTLE MAN』などの話題の大作を収録。ほか、連載コラムやプログラミング入門記事も収録。

また、テクノポリスソフトから50本のプログラムをまとめたディスク版『ファンダムライブラリー⑤』（価格4,800円税別）も同時発売。リストを打ちこむのがめんどうな人はこちらもよろしく。

・定価820円（本体796円）
・5月26日発売予定

お求めはお近くの本屋さんへ！

徳間書店

掲載ソフト33本のプレゼントつき！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で33名様（各ソフト3名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。しめ切りは5月31日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX（RAM8K）
②MSX（RAM16K）
③MSX（RAM32K）
④MSX（RAM64K）
⑤MSX2（VRAM64K）
⑥MSX2（VRAM128K）
⑦MSX2＋ ⑧持っていない

2 今後、MSX2＋を買う予定はありますか（1で⑦以外の人のみ答えてください）。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック（ジョイカード）
②ディスクドライブ（外づけ）
③ディスクドライブ（内蔵型）
④プリンタ ⑤データレコーダ（オーディオ用を代用している場合も含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他（具体的に記入してください）

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役にたった）記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事（表2）のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2＋以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7／77系 ⑧X1系 ⑨その他（具体的に記入）
⑩どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 やりたいゲームがあったら、どうしますか。
①買う ②人に借りる ③似たゲームを打ちこむ ④雑誌のプレゼントに応募する ⑤その他（具体的に記入）

15 買うとしたら、どういう方法で買いますか（14で①の買うに丸をつけた人のみ答えてください）
①おこづかいをためて（アルバイトをするのも含む）
②親に頼む（誕生日やよい成績をとったときに）
③親に頼む（②以外のふつうのときに）
④その他（具体的に記入）

16 ソフトを買うときは、いつもどこで買うことにしていますか。
①パソコンショップ ②電気屋 ③デパート ④ディスカウントショップ
⑤通信販売 ⑥その他（具体的に記入）

17 ほしいと思うゲームがいくら以内なら買いますか。
①3000円以内 ②5000円以内 ③7000円以内 ④1万円以内 ⑤1万5000円以内 ⑥その他（　　　円以内）

17 ソフトを買うときにおもに何を基準にしますか。2つまで番号で答えてください。
①パッケージデザイン（見ため）
②値段（お買い得と思うか）
③友だちの意見
④雑誌の記事
⑤店の人の意見
⑥ソフトハウス
⑦売れ行きのベストテンに入っている
⑧その他（具体的に記入）

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください（それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで）。

No.	プレゼントゲーム名
1	パックマニア……6
2	時空の花嫁……12
3	ディガンの魔石……16
4	秘録　首斬り館……96
5	プロ野球ファミリースタジアム……98
6	ファンタジーゾーンII……100
7	ファンタジーIII……102
8	田代まさしのプリンセスがいっぱい……104
9	天九牌……105
10	プライベート・スクール……106
11	ディスクステーション初夏号……107

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>パックマニア
3	<FAN ATTACK>時空の花嫁
4	<FAN ATTACK>ディガンの魔石
5	ゲーム十字軍
6	BASICピクニック
7	FFB
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
10	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
11	〈ファンダム〉ファンダムハウス
12	FM音楽館
13	FAN STRATEGY
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	創刊2周年記念読者モニタープレゼント
16	ゲーム百字軍
17	記憶のラビリンス
18	<FAN NEWS>秘録　首斬り館
19	<FAN NEWS>プロ野球ファミリースタジアム
20	<FAN NEWS>ファンタジーゾーンII
21	<FAN NEWS>ファンタジーIII
22	<FAN NEWS>田代まさしのプリンセスがいっぱい
23	<FAN NEWS>天九牌
24	<FAN NEWS>プライベート・スクール
25	DSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE（アールタイプ）
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ
5	アンジェラス
6	イース
7	イースII
8	ウィザードリィ
9	エグザイル2
10	F-1スピリット
11	F-1スピリット3Dスペシャル
12	王家の谷・エルギーザの封印
13	怨霊戦記
14	ガリウスの迷宮
15	きまぐれオレンジロード
16	ぎゅわんぶらあ自己中心派
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
18	孔雀王
19	グラディウス2
20	クリムゾン
21	グレイテストドライバー
22	コナミのゲームコレクションシリーズ
23	琥珀色の遺言
24	ゴーファーの野望～エピソードII～
25	魂斗羅（コントラ）
26	サイオブレード
27	ザナドゥ
28	沙羅曼蛇
29	ザ・リターン・オブ・イシター
30	三国志
31	THE プロ野球激突ペナントレース
32	THE プロ野球激突ペナントレース2
33	時空の花嫁
34	シャロム
35	シュバルツシルト
36	死霊戦線2
37	真・魔王ゴルベリアス
38	新九玉伝
39	スナッチャー
40	スーパー大戦略
41	ゼビウス～ファードラウト伝説～
42	大戦略
43	田代まさしのプリンセスがいっぱい
44	T&Eマガジンディスクスペシャル
45	ディスクステーション各号
46	ディスクステーション初夏号（スーパーコックス）
47	ディスクパック
48	デュアルターゲット　第4のユニット3
49	天九牌
50	ドーム
51	ドラゴンクエストII
52	抜忍伝説
53	信長の野望〈全国版〉
54	信長の野望〈戦国群雄伝〉
55	ハイドライド3
56	牌の魔術師
57	パックマニア
58	POWERFULまあじゃん2
59	バロディウス
60	秘録　首斬り館
61	ファミスタ・ホームランコンテスト
62	ファンタジーIII
63	ファンタジーゾーンII
64	プライベートスクール
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	マイト・アンド・マジック
68	マイト・アンド・マジック2
69	マスター・オブ・モンスターズ
70	ミッドガルツ
71	めぞん一刻・完結篇
72	ラスト・ハルマゲドン
73	ラプラスの魔
74	レイドック2～LAST ATTACK～
75	ロードス島戦記

●4月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

郵便はがき

41円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

(キリトリ線)

琥珀(こはく)色(いろ)の遺言(ゆいごん)

藤堂龍之介探偵日記 西洋骨牌連続殺人事件

MSX2+

大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起こる――。
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
〈1920シリーズ〉第1弾、MSX版ついに登場!

発売中

MSX2 MSX2+ S-RAM対応 ♪

- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応 自然画の「ミステリーシアター」ディスク
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

標準価格9,800円(消費税抜き)

J.B.HAROLD 3
D.C. CONNECTION

すべては、一発の銃声から始まった。

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。そして数日――犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いたリバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する。アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J.B.ハロルド事件簿#3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

好調開発中

MSX2 MSX2+ S-RAM対応 ♪

- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

新発売！ ★MSX2(3.5DD)￥8,800 ★PC-8801mkⅡSR以降(5″2D) 2ドライブ要〔アナログモニター専用〕￥8,800
★PC-9801シリーズ(5″2HD、3.5″2HD)〔アナログモニター専用〕￥8,800

Disc station ディスクステーション 初夏号

DS#SP2

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 5月1日発売4,800円 ※表示価格に消費税は含みません。

1枚目　真ゴルベ・パロディ版スーパーコックス　3枚目　ファンタジーIIIデモ&読者投稿第2弾
2枚目　Bit²首斬り館デモ　4枚目　アートギャラリー大特集

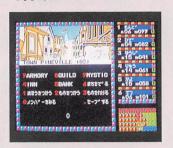
Bit²

首斬り館

時は元禄8年、舞台は江戸。逐電屋の藤兵衛の前に立ちふさがる4人の殺し屋。そして首なし死体をめぐる奇怪な謎。雰囲気バツグンのアドベンチャーゲーム「首斬り館」のデモンストレーションが、たっぷりとDSで体験できてしまう。
さあ、今日から君も江戸時代。

BOTHTEC

ファンタジーIII

悪の権化「ニカデモス」に立ち向かう勇気ある者たちよ、ファンタジーシリーズの完結作「ファンタジーIII ニカデモスの怒り」が、DSで体験できるぞ。

はしれはしんぱぱばょうばーないこなして、

DSソフトウェクール第2回入たくさんの応募から選ばれたスノが、遊べるのも、研究して、ろいもの送るよ

NIHON TV DRAMA

菅井きん 絶賛!!

テレビドラマ「花むこの母VS花よめの母」とタイアップ!!

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を君は見たか？
菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。

SUPER COO

キッチンランドは、へんな所。へんだぞー。みかんが、自分で皮むいて、攻撃してくるぞー。まめさんや、うさぎさんや、オムライスくんも出てきて、とってもへんだぞー。

BOSS

いけ、ローしゅうライケレ

れとべとべ ぱんぱん ふらいぱ
ぱしおこしょうしゅばしゅばほうち
ーぽーぽー４種類の武器を使
がんばれケレシス。

ア・ス
選作。
作の中
グレモ
だ。君
おもし
ーに。

KS

ここは、むじゃきな楽園。
夜になっても遊ぶ
子供の遊園地です。
月の下で いつまでも
おいしい国で、
あそぼうよ。

いけ、ケレシス。スムーズな横スク
ルをつきすすめ！
まいくんも、ピーマンやろうも、フ
パンで、ぺちゃんこだ。いけ、いけ、
シス、がんばれ、ケレシス！

ブハハ
オラと，勝負するだば!!
マグレでも
おめぇらには
勝たせせんバッ

一萬 一萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 東 東

好評発売中

MSX 2，MSX 2+ 対応

標準価格6,800円
標準価格に消費税は，
含まれていません．

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2
自称！強豪雀士編

●さらにタコ度アップのシリーズ第２弾！！　さてそのキャラクタは？
・全自動の狼・ヤーメネータ・ブラックザンク・かおりちゃん
・ソニー君・バッドハンド・クララ・ハルタン星人・勝ち過ぎの金蔵
・カリフォルニアレディー・森田　健作・献血のお由紀・哭きのカバ
・片ちん大王・E.T.・ババプロ　の１６人．
●吸盤が見え隠れするタコ度判定（雀力測定機能），初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード．
●ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます．
●♪ FM PACを使用するとコミカルな効果音，オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます．
●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」と「自称！強豪雀士編」を併用すると，タコ討伐戦，２８人の勝ち抜き戦の２つのイベントが楽しめます．

――お知らせ――
長い間，品切れとなっておりましたMSX／MSX２版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が少数限定販売されました．最後のチャンスですのでおみのがしなく！！

株式会社ゲーム アーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル７Ｆ Phone03(984)1136

戦略は熱い！
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
シンプルなゲームシステムに、
最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX 2版が、
ROM版に続きディスク版が新登場。
シミュレーションゲーム
SUPER大戦略
©1988 SYSTEMSOFT CORP
戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。
1. リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
2. 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
3. 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。
■近日発売■ MSX2+ MSX2 3.5″2DD 8,800円
■好評発売中■ MSX2+ MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 2メガロムS-RAM付 8,800円

ⓒSEGA
FANTASY ZONE II
ファンタジーゾーンII〜オパオパの涙〜
英雄オパオパの大活躍によって
平和がおとずれたファンタジーゾーンに、
ある日、未知の侵略者がやってきた。
前作で正体不明のままだった侵略軍の真の黒幕が、
ふたたび巨大要塞を建造し始めたのだ！
この計画を阻止するため、
オパオパはもう一度ファンタジーゾーンへ向かった。
ようこそ、幻想シューティングの世界へ
★大ヒット作の第2弾をMSX2でゲーム化
★グラフィック、BGMなど可能な限りオリジナルに忠実に再現！
★敵をやっつけて得たお金でパワーアップ・パーツを買う
ユニークなゲーム・システム
★ラウンド内に用意されたいくつかのナゾのワープ・ゾーン
★敵のキャラクターに合わせてパーツを変更可能
★前作で謎として残った父の行方、
侵略軍の真の黒幕が明らかになる?!
5/21発売 ¥6,800（税抜）
MSX2 R68Y5815
MSXはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法
■ご希望の①ソフト名②機種名③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい
現金書留の場合——
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい
郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします 送料無料です
※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい
ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
PONY CANYON
発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131
札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915 福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-222-1431
PONY CANYON INC.

驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる!

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようまとめあげた対試験用の暗記法なのです。一〇〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事はありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっているのです。

あらゆる試験に、あらゆる状況で利用できる!

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時でも、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされるはず。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるはずです。

卒業生の声に記憶術の驚異を知る!

受験で一番モノを言うのは記憶術だ!

三上浩一(18才)

受験の追い込み期、「記憶術」の広告を見た時は「これだ!」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから、当然と言えば当然です。

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上!

黒田勝弘(15才)

中三になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数学や科学も公式や数値を忘れないので、二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。

案内書無料プレゼント

ハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ──。記憶術が詳しくわかる資料を無料急送いたします。

郵便ハガキ
切手
〒164 東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
驚異の記憶術931E係

郵便番号・住所(フリガナ)
お名前(フリガナ)・年令
電話番号・学年

THE WRATH OF NIKADEMUS

PHANTASIE III

ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り

より以上のパワーを身に付け、いまニカデモスの逆襲がはじまる。

正統派ロールプレイングゲーム、ファンタジーシリーズの完結編、堂々の登場です。今回の舞台はジェルノア島、フェロンラ島からほどない場所に位置するスカンドール島。この平和で美しい島も悪の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は見るかげもなく消え去ってしまいました。ニカデモスはジェルノアやフェロンラでの失敗を教訓として、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえています。そしてあなたはいよいよ今度の冒険でそのニカデモスと直接対決することになるのです。…とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたニカデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔いの残らないようにプレイしてください。あなたのパーティーの好運をお祈りします。

■戦闘シーンがよりリアルに。

- 敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合がキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
- 敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。

■シンプルで洗練されたビジュアル。
アイコン表示で操作も簡単。

MSX2専用3.5″ 2DDディスク版(2枚組)
VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します)
♪MSX-MUSIC・ジョイスティック対応

MSXはアスキーの商標です。

6月10日(土)新発売!
¥9,800 標準価格(消費税抜き) **予約受付中!**

ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711

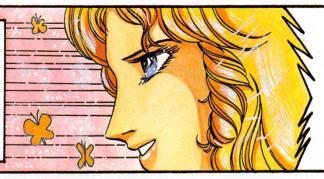
通信販売(送料・税無料):品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

女子テニスとおねえさまと鬼コーチと
美形生徒会長の
広告マンガ

テクノをねらえ!

佐藤 元
+テクノポリス編集部

4〜6月号連続企画

創刊2周年記念

2周年を記念して始まった企画も、

2周年を記念して3か月続いたこの企画も、ついに今月で終わり。4月号からためこんでいる応募券を一気に使ってみよう！

というわけで、応援してくださっている読者のみなさんに感謝の気持ちをこめて用意したプレゼントも今月で最後だ。各ハードメーカー、ソフトハウスの方々に大感謝！　ほんとうにみなさんどうもありがとう。3周年にむけてますますがんばるぞ！

さて、今月は最終回というわけで、プレゼントの番号は㊺(⑥〜㊺は4〜5月号で掲載。これは4月30日でしめ切りずみ)からだ。しめ切りはすべて5月31日(当日の消印有効)になっている。

応募券のほうは4月号から6月号まで共通に使えるようになっているので、4月号をひっぱり出して4月号についている青い応募券を使ってもかまわない。まだ残っているのなら、もったいないからぜひ応募してほしい。いよいよ最後のチャンスだ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募するように。何度もいうようだが、これが最後のチャンスだ。心に決めたプレゼントに勝負をかけよう。ちなみに昨年は8万通以上の応募があったが、ひるむでない！

すでに4〜5月号の分のハガキが毎日ドサドサ到着して、整理にてんてこまいの編集部だ。が、担当者がもっと忙しくなるようにた〜くさんのハガキを待っている！

正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4〜6月号の3か月連続企画。今月が、その最終回だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼントの中でほしいものがあったら、4月号と5月号の応募券も今月使えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは①〜⑤も、㊺〜㊿も5月31日(両方とも当日の消印有効)。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意してね！

●応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
④年令と職業や学年
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

●ハガキの送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊2周年記念読者プレゼント係

※MIはMSX対応、M2はMSX2以降、M2/2+はM2だが2+のデモつき、2+は2+専用、RはROM、Dはディスクの略です。

1 1名 松下電器 **A1WX**

内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲーム用の連射機能つき

56 ゴーファーの野望 〜EPISODEII〜 コナミ 3名

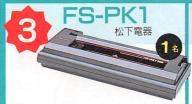
コナミのすぐれものシューティング。MIというのもうれしい。MI・R

2 1名 ソニー **F1-XDJ**

プログラミングツールのおまけがついたMSX2+

57 コナミゲームコレクションvol.3 コナミ 3名

コナミのレトロソフトのシューティングゲーム集。MI・D(要RAM64K)

3 **FS-PK1** 松下電器 1名

プログラムのリストや、ワープロで作成した文書の印字に便利なプリンタ

58 マスター・オブ・モンスターズ システムソフト 3名

ファンタジーの世界を舞台にした本格ウォーシミュレーション。M2/2+・D

4 **HBP-F1C** ソニー 1名

ソニーの『プリントショップII』などでカラープリント

59 クリムゾン スキャップトラスト 3名

クリムゾンを倒すために3つの勇者の証と5つの宝玉を探すRPG。M2・D

5 プリントショップII ソニー 1名

誕生日カードや、暑中見舞いのハガキなどいろいろ作れる。M2・D(要漢ROM)

60 ハイドライド3 T&Eソフト 3名

今年の年末には新たなシリーズが発売になるという。超人気RPG。MI・R

読者モニタープレゼント

ついに今月で終わり。出し忘れないようにね！

61 プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト

3名

ナムコ
本編ファミスタをプレイするまえにこれでコツを習得しよう。
MSX2+・D

66 ディスクステーション春号

3名

コンパイル
RPG、AVG、福袋の3枚組が魅力のディスクステーション。M2/2+・D

71 ハイデッガー

3名

ザイン・ソフト
核戦争を防ぐことが目的の本格ウォーシミュレーション・ゲーム。M2・D

76 ファミクルパロディック

3名

BIT²
ファミクル一家が人気ゲームのパロディ面を進むシューティング。M2・R

62 激走ニャンクル

5名

パナソフト
まっすぐひた走るネコのニャンクルが楽しいアクションゲーム。M2・D

67 新九玉伝

3名

テクノソフト
ちらばった9つの玉を求めて町から町を旅して進むARPG。
M2/2+・D

72 トリトーン2

3名

ザイン・ソフト
前作はかなり古いが熱いリクエストに応えての続編。ARPG。
M2・D

77 マグナム危機一髪

3名

東芝EMI
忍びよるギャングたちを愛用の銃でやっつける痛快アクション。M1・R

63 ぺんぎんくんwars2

7名

アスキー
玉を投げて相手を倒す単純だけど、ものすごく熱くなるゲーム。M2・D

68 抜忍伝説

3名

ブレイン・グレイ
邪鬼丸、小源太、幻妖斎の3人がそれぞれに大活躍するRPG。
M2・D

73 ウルティマI

3名

ポニーキャニオン
アメリカ生まれのRPGの原点ともいわれる不朽の名作。
M2・D

78 ハイドライドTシャツ

10名

T&Eソフト
T&Eの人気RPGシリーズ、ハイドライドの特製Tシャツ。MかLを明記のこと。

64 ザ・ゴルフ

3名

パック・イン・ビデオ
賞金をかせいで、いい道具をそろえて上位の大会に進もう。
M2・D

69 うる星やつら

3名

マイクロキャビン
あこがれの了子さんの誕生日に呼ばれたあたるは迷路を進む。AVG。M2・R

74 ウルティマIV

3名

ポニーキャニオン
ウルティマ・シリーズの第4弾。シリーズ中の傑作といわれている。M2・D

79 イースIITシャツ

2名

日本ファルコム
88年の人気ナンバーワンRPG、『イースII』の特製Tシャツ。シンプルがいい。

65 三国志

3名

光栄
中国の史記の時代に大陸の統一を図る大人気シミュレーション。M2・D

70 ドラゴンクエストII

3名

エニックス
泣く子もだまる超人気RPGのドラクエシリーズの第2弾。
M1・R

75 マンハッタンレクイエム

3名

リバーヒルソフト
ニューヨークで起こったサラという女性の自殺事件を解決するAVG。M2・D

80 イースII下じき&ロゴステッカー

20名

日本ファルコム
第3弾が待ちどおしい『イースII』の下じきと、ファルコムのロゴステッカー集。

今月で最終回。忘れずに応募してね！

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

MSXと他メディアの同ジャンルゲームを比較しちゃう
題して「似たものよせ集め」特集というわけ

Game Invaders
ゲーム百字軍

似たものといえば双子の姉妹、という単純な発想でイラストレーターに絵を頼んだ結果がこれ。なんか違うんじゃないかなぁと思う、梅雨の某日でした。

今回の特集が組まれた背景およびその事実

■MP(マルチプレーヤー)ケーブルと謎の周辺機器

たまにMSXのおもちゃ箱をひっくりかえすと、遊んだ覚えのない周辺機器があったりする。ボイスボックス(発売元：ログ)やジャストサウンド(ジャスト)といった、MSXから声が出る不思議な小箱を見つけたときは、ブルッとした。百字軍のボスが最高にブルッとした周辺機器は、MPケーブル(松下電器)というやつ。2台のMSXをつないで遊べるというおもちゃなのだ。これを利用した2人用ゲームのプログラムを中心に、謎の周辺機器を解明する特集を組もうと思ったけど、担当のプログラマがミニ四駆にとりつかれたので、今回はパス。でも、この特集は機会をみてやるつもりだからネ。

今回は特集できなかったけれど、MPケーブルはぜひ取り上げたい

■いろんなゲーム、多様な選択

いつもMSXで楽しんでいる、いろんなジャンルのゲームたち。そのほとんどは、ディスプレイの外でも体験できる。むずかしい話に聞こえそうなので、例をあげてみよう。たとえば、野球。MSXには『激ペナ』という完成度の高い野球ゲームがあるね。ここでディスプレイの外へ目を向けてみよう。プロ野球というウォッチモードがあるし、草野球という2Pモードだってある。

MSXと現実の世界に、同じジャンルのゲームがある。本質的にはいっしょ、どこかちがう。でも、どっちを選んでも楽しい。今回の特集では、そんな似たものどうしを比較しよう。どちらが優れているかではなく、それぞれの良さや性格を見ていこう。

今回の特集で紹介したゲーム群。どれも味わい深いものがあるのだ

百ノ一、天九牌 vs. 天九牌

最初は、今月のニュースでも紹介した『天九牌』を比較してみよう。このゲームのくわしい内容については、P105にある記事を参照してほしい。余談だけど、タイトルを聞いた編集部の全員が、『天九牌』とは麻雀ゲームだと信じて疑わなかった。だが実際は、ドミノちっくな牌を用いた、オイチョカブのようなゲームだったので、／×9999。

このゲームでは、配られた4枚の牌を組み合わせて役を作る。しかし、最善の組み合わせを考えるとき、ほとんど知能は要求されないし、配られた牌を交換するといったチャンスすらない。ゲームは、ひどく質素なものだ。

MSXでは、趣味を凝らした4つのモードが、ゲームの単調さをカバーしている。香港の映画スターやセクシーギャルと遊べる、という楽しみがあるのだ。

実物のほうはというと、大きな声ではいえないけれど、賭博(とばく)としての楽しみしかない。右の写真が、すべてを物語っている。大人になってから遊ぶように！

『天九牌』。スタジオパンサーから6800円で発売中の優良ソフト

VS.

本物の『天九牌』。総販売元はスタジオパンサー、価格は3000円

この大人たちの姿をしっかり覚えておこう！

冷たい牌の肌ざわりが、賭博をしているという気分にさせるのだ

はまると最後の危険な遊びだ！

百ノ二、ウィザードリィ VS. ウィザードリィRPG

続いて比較するのは、MSXに限らず、多くのコンピュータ上で遊ばれているRPGの元祖『ウィザードリィ』と、それをテーブルトーク化した『ウィザードリィRPG』の御両名だ。

MSXの『ウィザードリィ』の魅力を言葉で表現するのは、まず不可能だ。説明になっていない、と怒られるだろう。このゲームは、プレイヤーに何も与えない。ただ、想像心を広げる空間を提供しているだけなのだ。

それとは反対に『ウィザードリィRPG』では、マスターによって多くの情報・知識・状況が、プレイヤーに与えられる。コンピュータにはなかった世界が存在し、プレイヤーの意思とは関係なく、世界は動いていく。

アスキーからディスク版9800円、ROM版1万2800円(限定)で発売

『ウィザードリィRPG』は、5200円でアスキー出版局から発売

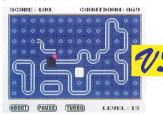
人間どうしのかけひきが楽しめるのがテーブルトークの良さ

◀コンピュータRPGを追うテーブルトーク

百ノ三、ディアブロ VS. チクタクバンバン

つぎに比較するのは、すこし雰囲気のちがうゲーム『ディアブロ』と『チクタクバンバン』。縦横にレールを動かし、レール上を進むものを落とさないようにするのが、ふたつのゲームに共通している目的だ。

『ディアブロ』では、レール上を進んでいくのは、もろい球。ユニークなステージがたくさん用意されているし、マウスで操作できるので、知力は使っても体力は使わなくてすむ。難解に見えるステージが、ほんの数個のレールを動かすだけでクリアできたときは、まさに感激もの。

レール上を時計が進む『チクタクバンバン』の魅力は、やはりアクション。自分でレールを動かさなくちゃだめだし、目前で時計がレールを落ちそうになると、かなりスリルが味わえる。『ディアブロ』が1人で黙々とプレイするゲームなのに対して、多人数で騒ぎながら遊びたいね。

『ディアブロ』。ブローダーバンドジャパンから6800円で発売中

『チクタクバンバン』は、野村トーイから3500円で発売中

あせっちゃダメ、でもあせらなきゃ時計が落ちる！　緊張の一瞬

◀ボールを救うか、時計を救うか…

百ノ四、ラプラスの魔 VS. クトゥルフの呼び声

最後に比較するのは、『ラプラスの魔』と、テーブルトークRPG『クトゥルフの呼び声』。どちらも、身も凍るような体験ができるホラーなRPGなのだ。

『ラプラスの魔』は、さながらコンピュータ版『クトゥルフの呼び声』といった感じの内容になっている。幽霊屋敷の調査という目的といい、暗めのグラフィックといい、夜中に1人でプレイすると、かなり怖そうだ。そう、孤独にホラービデオを見ているような感覚に近いだろう。

『クトゥルフの呼び声』は、H.P.ラヴクラフトというアメリカのホラー作家が創造した『クトゥルフ神話』の世界が舞台だ。テーブルトークRPGの魅力は、マスターの力量によるところが大きい。しかし、人が狂気に近づいていく過程が、絶妙に再現されているところがすごい！『ラプラスの魔』とはちがった怖さを秘めているゲームなのだ。

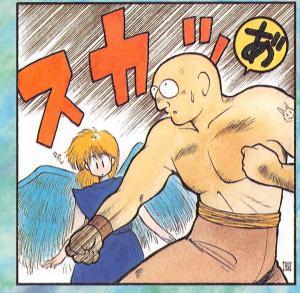
ハミングバードソフトから発売中の『ラプラスの魔』は、7800円

ホビージャパン『クトゥルフの呼び声』。4500円で発売中

怖いもの見たさって、だれもがもっている欲望ではあるよね……

◀どっちを選んでも恐怖の連続！

百字軍のボスこと糸井重黒は、今月でMファンとお別れです。多くのファンレター、ありがとうございました。（1通も届いてないってば）。というわけで今月は、私へのサムシングを募集します。というのはウソで、MPケーブルを使ったプログラムや、その他リクエストなどを送ってください。〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。新しい百字軍のボスをよろしくね。

記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

今回は、ちょっとひねった取り上げ方してるけど、本当はマジなゲームだ

何というかおっかなびっくりでスタートしたこの『記憶のラビリンス』だが、前回の『イース』がけっこう好評だったので(といってもお便りが2通きただけだが)気を良くしている担当者である。このページ、本当はRPGを中心に「あーだ、こーだ」とやるつもりだったが、2回目にして早くも方針を変更していくことになった。RPGだけに絞ると窮屈なわけで、強く思い入れができるゲームなら何でもいいことにしたのだ。

というわけで、2回目は『マスターオブモンスターズ』である。いきなりシミュレーションの登場だが、これもRPG風の味付けで、キャラクタに対する思い入れ度は、かなり高いのではないかと思うわけで、この際前から気になっていたことを、このページでじっくり考えてみたい。今回のテーマは『マスターオブモンスターズ』でもっともかわいそうなキャラは誰か？ということである。

ザコキャラ、ザコキャラって人のことバカにすんじゃなーいっ！

RPGをやっていていつも思うのはザコキャラの悲惨さだ。初めのうちだけは何とか主人公を苦しめるものの、たった1段階レベルアップしただけで、ホイホイやっつけられるようになって、2段階でほとんど敵にならなくなる。殺されに出てくるようなものである。これはお互いにとって空しい関係だ。やはり、巨人にとってはツオイ阪神に勝ってこそ勝利の喜びも出てくるのであって、スカスカ負けてばっかりのチームに勝ってもチートモ面白くないはずなのと同様、おっ、ヤバイ！　死にそー！　とかなんとか言いながらやっと勝てた、というのがうれしいわけである。ということはそのテのザコキャラはプレイヤーに勝った満足感すら与えられずに死んでいくわけである。ザコキャラだって生きているんだい。家に帰れば、奥さんだっているかもしれないし、ことによると子供だっているかも。それに本当に悪いのは魔王だけで、彼らは「実をいうとかれのやりかたには疑問があるんだ」「やっぱ、おまえもそうかー」などと2匹のスライムがアカチョウチンかどこかでくだをまいていたりして・・・。意外にいいやつなのかもしれないのだ。それが出てくるなりほんの一撃であの世行き、その上「もー、こんなの時間の無駄だよなー」とかいわれている。こんなかわいそうなことはないと思う。『マスターオブモンスターズ』にもザコキャラは出てくる。もちろんこの場合はSLGなので、敵として出れればザコだが、味方にすると使えないキャラということになるが。どちらにしろ、かわいそうなやつではある。

いちばん弱いエレメンタルはどれだっ!!

一発屋に栄冠！

さて、一般のモンスターのザコキャラオブザイヤーを選ぶ前にエレメンタルで最も使えないやつ、というのを選ぶことにしたい。

まず、特殊な事情がないかぎりエレメンタルを使う相手は普通ではかなり殺しにくい敵だ。H.P.が高いキャラであることが多い。で、例えば序盤ではなかなかしぶとく生き残り、あの一撃が結構怖いトロールにあてることを考えるとまずH.P.が8しかないアースと13のエアーは「退場！」ということになる。トロールの攻撃は13×1だからエレメンタル側の最初の攻撃があたらずにトロールの攻撃があたればなんのダメージも与えられないということになる。これだけでもファイアーとウォーターはワースト1はまぬがれる。アースは攻撃が27×2というところで、ここらで一発というときに頼れるところがあるが、もしも2回ともはずされると、火の鳥にすら殺されてしまうというもろさを持っている。あとのエアーは13×4とファイアーの10×5と、まぁだいたい似たようなもので、ベストにはならないかもしれないが、ワーストにもなれないいわゆる中流志向。ここはやはり三振かホームランという一発屋のアースに親しみをこめてワーストエレメンタル賞をあげたいと思うのだが、どうだろう。姿もひょうきんだしね。

アース！

エアー！

ファイアー！

ウォーター！

発表！輝けっ！ザコキャラ・オブ・ザ・イヤー

妖気ただよう魔界の戦いなのだっ！

さていよいよ『マスターオブモンスターズ』ザコキャラオブザイヤーの発表である。どうだ、このじらし方／　年末の各種歌謡賞のノリをまねしてみたわけである。どうせならノミネートモンスターまで決めてしまえ／　ということで、まず、棍棒いーいっぽんさらしにまーいてっ、のバーバリアン。おつぎが盾と剣だけでドラゴンにも立ち向かう無謀なファイター。このへんは、主に足が遅いことがエントリーの決め手だ。紅一点のセイレーンは文句なしに攻撃に弱いから、トロールもファイターらと同じ理由。ミノタウルスは弱くて成長させにくい割にレベルアップしてもゴーゴンでたいしたことないから。デーモンは天使のライバルなのに、稲妻の調子が時刻効果で悪くなると割と平気で体当たり攻撃に切り替えたりして節操がないから。リザードマンは、ミノタウルスと同様の理由。ゴーレムは敵に回すとやっかいだったという記憶があるので、自分で使えるとなるとわりとホイホイ作ってしまうのだが、足が遅いのでいざというときにちっとも役に立たないから。しかも攻撃が１回だけなので、当たらなかったときのショックが大きい。なんだかこうなると個人的な恨みツラミで書いているように見えるかもしれないが、実際にそうなのだ。ジャイアンツもほぼ同じ理由。ゴーレムが火炎以外の攻撃に強いのに比べて、何の防御力も持っていないのも困りものだ。大事なキャラに大回復をかけたターンに「おまえはまだ大丈夫／　もう１ターンだけ耐えしのいでくれ／」などといっていると次のターンにいなくなったりしている。体格がいいのにカゼをひきやすいやつという感じだ。そしてノミネートの最後は、やはりこれを出さないと異議のでそうな本命モンスター、レイスの登場だ。もう、弱い、遅い、かわいくないの3拍子そろったやつなのである。これは、まず一般的には『マスターオブモンスターズ』におけるザコキャラの代表といえそうである。

というわけで、10人（匹）の紹介とノミネート理由を紹介してきたわけだが、きみの思い描くザコキャラオブザイヤーは入っていたかな？　もちろん入っていなくてもこのまま進める。

まずは、本命のレイス。だが、こいつがけっこう曲者なのだ。とにかく安い／　これは大きい。魔力10である。10円なら今の社会でも消費税がつかないのだ。いかに安いかがわかろうというものである。こんなに安いのだから文句はいえない。しかもこのレイス、死の波動という恐ろしげな名前の攻撃を持っている。これは魔法の一種だが、４×２と意外に強いのである。成長の望みはないものの、天使2人分より効率的なのだ。しかも、ユニコーンや天使、ペガサスといった聖なる力を持ったキャラでないと簡単にはやっつけられない。なかなかクセのあるキャラでザコキャラオブザイヤーの要素十分である。あえて難をつけるとすると人間味がないというところだろう。やはり、あのぼそぼその姿には感情移入はしにくい。他の候補を当たってみよう。といっても紙数が尽きてきた。大急ぎでいきたい。まず、バーバリアン、ファイター、デーモン、トロールあたりは、先の成長が楽しみである、という点で没。トロールが成長してもジャイアンツじゃないかという声も聞こえてきそうだが、あいつはコロッサスになるからね。コロッサスも一発屋だが、H.P.が100もあれば文句はないだろう（コロッサスにならないタイプのトロールもいるが）。セイレーンもなかなか有望だ。弱くて、しかも成長しない。だが、これもレイスと同様の問題を抱えている。いまいちシンキンカンがわかないのだ。ゴーレムは防御力が強いので没／　こうなると成長してもたいして強くならないミノタウルスとリザードマンあたりがぜん有望になってくる。ここはやはり基礎体力が少なくて、値段、じゃなかった、魔力が10と、レイスと同じリザードマンこそザコキャラオブザイヤーの風格十分ではないか、という気がしてくる。よって、ここにリザードマンを輝くザコキャラオブザイヤーに選ぶことにした。なんといってもあの虚弱体質的なスリムなボディーがかわいいし、味方キャラの近くに来ても全く気にならないところが、ザコキャラのザコキャラたるユエンだと思う。やはり、これが受賞の最大のポイントなのだな。

というわけで、今月はおしまい。リザードマンの栄冠に意議のある人は、5月18日までにお便りちょーだい／　じっくり検討してみるかんね／

■これがザコキャラ・ノミネートモンスター10だ

バーバリアン ううう、野蛮といわれ続け、成長してもバーサーカー。オレがザコキャラだ。	ファイター こうやって走っているのは仮の姿／　本当は足が遅い。笑うなよなーっ／	セイレーン ザコキャラオブザイヤーになんかノミネートされて、迷惑ざんすよ／	トロール てやんでー／こちとらトロールだい。ＲＰＧじゃ、中堅キャラだぞっ／	ミノタウルス ミノタウルスヤキニク好きだ。特に、ミノ食べるっす。ミノタベルスね、ハハ。
デーモン なんでオレがザコなんだ。そりゃ、まあ時々体当りはするけどさー……。	ゴーレム ゴーレム、何も考えない。頭にドロがつまってるかんね。いや鉄だったか？	ジャイアント ひぇー、レベル２でオレだけ選ばれてやんの。確実性が欲しい。	レイス ふわふわ、ぼほーん、ふわふわ。ふわふわ、ふわふわ。あー疲れた。ふわ。	リザードマン 攻撃だって２通りあるし、お買い得だし。でも何かやな予感するなー……。

こんなキャラだけ集めた生産タイプがあったら、絶対に受け持ちしたくないっ／って思わせるものがあるよね。塔を取りに行けるのは、なんとデーモンだけ。守りに入れば強そうだけどね。

美しいグラフィックが魅力の時代劇風AVG

BIT²
☎03-479-4558

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

圧政に人々が苦しむ、乱れた江戸が舞台だ！

時は江戸、元禄8年のことである。徳川5代目将軍、綱吉により「生類憐れみの令」が布令された。その内容は、犬や猫はもちろんのこと、蝿や蚊などありとあらゆる動物を、傷つけたり殺したりした者は重い刑に処する、というものだった。この無謀な政策により人々は苦しめられ、江戸からの逃亡を試みる者が続出した。彼らの目的地は、御老公のおかげで「生類憐れみの令」が実施されていない土地、水戸であった。彼らを無事に逃すことを稼業とする「逃がし屋」なる者たちも出現した、そんな時代の物語である……。

↑乱れた江戸の、ある夜のこと。1人の男が不審な連中に囲まれ

↑どうやら、悪に挑む若者らしい

↓闇から、彼の目前に出現する怪しい男……

↑追いつめた若者に、呪文をつぶやく

↑巻かれた包帯が解け、つぎの瞬間

↑若者の首が！ 恐ろしい術の威力だ

悪から人を解き放つ、藤兵衛の職業は「逃がし屋」

主人公である「逐電屋藤兵衛」の職業は「逃がし屋」。師である松尾芭蕉(有名な歌人、その正体は水戸の御老公直属の隠密)に忍術を学んでいる彼は、依頼された仕事はかならず成し遂げ、この世界では知らぬ者はいない。

事件は、藤兵衛の隠れ家に芭蕉がやってきた日から始まった。芭蕉によって依頼された今回の仕事は、神隠しにあい行方不明になった井萩屋の娘「お志津」を探し出して、水戸に逃すこと。藤兵衛は返事を渋っていた……。

そのとき突然、彼らのかたわらに置かれた人形が話し始めた。お志津をさらった一味の一員が仕掛けた人形のようだ。刺客に隠れ家を爆破され、怒りと事件に対する興味を抱いた藤兵衛は、今回の依頼を受けたのだった。

↑水戸から派遣された男・佐々木。いろいろ藤兵衛に協力してくれる

↑年齢、素性は不詳。身なりは汚ないが好男子の藤兵衛

↑藤兵衛の師匠・松尾芭蕉。世間では死んだことになっていて、陰者の身

→いつのまにか置かれていた人形によって、藤兵衛の隠れ家は爆破された。今回の敵はあなどれない

※画面は開発中のものです ©BIT²

江戸の町に起きた不可思議な事件を調査する

プレイヤーは藤兵衛となって、お志津に関する調査を始めなければならない。コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、よほどのことがない限り、物語は小説を読むように進んでいく。だれでも、時代劇の世界へとカンタンに溶けこんでいけるのだ。

まずは、お志津の家である井萩屋あたりに足を運んでみるといい。彼女がさらわれた場所や、かつて彼女に起こった事件などの情報が得られるだろう。調査を進めていくうちに、「目明しひょう吉」を始めとする、多くの仲間も協力してくれるはずだ。

お志津の行方を追っていくと、やがて第2、第3の事件に出会うだろう。次々と行方不明になる生娘たち、彼女たちに共通しているものは……。また、幕府のまわりにある不隠な動きとは？事件の真相に迫るには、推理と努力が必要となるだろう。

稼業は目明しだが、藤兵衛の友人

ひとり、またひとりと、生娘たちが消えていく

お志津の父。不審な点はないようだが

最初に神隠しにあった娘、お志津。器量のいい、やさしい娘だったらしい

藤兵衛の友人の最愛の娘、ゆり。彼女もまた、神隠しにあって行方知れずとなる

お志津、ゆりに続いて神隠しにあう、秋乃。彼女たちはなぜ狙われたのか？

強敵続出！ 藤兵衛を待ち受ける謎の一味…

ただミステリーだけの時代劇ではつまらない。血わき肉踊る激しい戦いがあってこそ、興奮できる時代劇というものだろう。藤兵衛の動きを阻止するべく登場する、数々の刺客。彼らとの戦いも、物語の魅力のひとつだ。

島原の乱の生き残りと称する謎の男に引きいられた、4人の刺客。「薬屋・蚤助」「傀儡師・邪海」「猿使い・張」「邪剣士・暗月斉」という、それぞれ特殊な攻撃方法を会得している殺し屋たちだ。藤兵衛も腕に覚えはあるといえ、彼らとの戦いで勝利を得るには、状況を把握して、その場にあった策を練らなければならないだろう。また、彼らの目的を知ることも、事件を解決するうえで忘れてはいけない。すべてはキミの判断力しだいだ。

数ある戦闘シーンの中から長屋での戦いをピックアップ

そこにいたのは、行方不明のお志津。しかし様子が変だ

突然、鬼に変身したお志津。どういうからくりなのだろう

その正体は、薬使い・蚤助だった。すべては、彼の薬による幻覚なのだ

蚤助の技によって生み出された地獄に落ちる、藤兵衛とひょう吉

待ち受ける強者たち

暗月斉

大剣を握った姿から判断できるように、剣の使い手である。藤兵衛とはまず、竹居という男の屋敷で、刃を交えることになるだろう……。

邪海

ゲームの冒頭で、藤兵衛の隠れ家を爆破した張本人。人形を用いた妖しい術を駆使するという、あなどれない相手である……。

蚤助

さまざまな薬に通じている殺し屋。相手に幻覚をあたえる攻撃を得意とする。藤兵衛は、物語の序盤でその攻撃に苦しめられる……。

張

殺しのために調教した猿を従えて、みずからは拳法によって攻撃してくる強敵。連携プレイによる戦闘に対しては、警戒するように……。

…そしてまだ見ぬ仲間…

まだ見ぬ仲間を紹介しよう。物語中盤で登場する「陰陽師・瑠璃」。霊岸島に住む呪術師である彼女は、降霊術に通じている。その術は父・玄心に学んだものらしい。しかし、その父はいまは亡き者となっている……。彼女も藤兵衛の協力者だ。

6月下旬発売予定

FAN·NEWS

待ち遠しいファミスタの魅力をピックアップ！

ナムコ
☎03-756-2311

媒　体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

投げる！打つ！走る！守る！これぞ野球のダイゴミ

↑ハデなデザインのオープニング

本モノのプロ野球のほうは、一足早く4月にオープン。好調広島を中心にエキサイティングな試合が続いているが、こうなる、ああなるといろーんなウワサをまき散らしつつ、ファンの気をもませていたMSX2+版の『ファミスタ』がついに、その全貌を現したのである、と思ったのに……。というわけで『ファミスタ』の最新情報をお届けしたい。まず、最初にこれまでのどのファミスタもかなわないのが、審判のコール音。すっごいリアルな声で「ストライク！」「アウト！」などのコールが気持ちよく聞こえてくる。

その他は、ファミコン88年度版の内容はきちんと押えつつ、チーム数の増加、選手データの新規更新……などで89年度版といえる内容。まさに、ファン待望の野球ゲームの登場というわけだ！

ピッチング！

野球はピッチャーだ。バッティングは水モノだかんね。で、ピッチングフォームにも右、左、上、下とそろっていて、球種も速球、変化球、フォークなどの決め球の3種が用意されている。ピッチャーにはそれぞれスタミナが設定されていて、1球ずつスタミナを消費していく。先発4人、リリーフ2人の計6人で、連続して試合をするときは、先発型は続けて投げられないのだ。

きいやんのカーブ！

↑見よっ！　この異常な曲がり方！

かくの剛速球！

※ファミコン版
↑ヤマを張るしかないのだ！

わななべのフォーク！

↑空振りした私がバカよっ

バッティング！

ホームラン！

※ファミコン版
↑ハデにお祝いしてくれるからね

打ちごろのカーブ！

↑あっ、こんな球投げちゃダメよ！

やっぱり野球でいちばん楽しいのはバッティングだ。ピッチャーの投げたボールを打ち返すだけなのにえらく楽しい。バッターのパラメーターは、打率、本塁打数の2つ。打った後はもちろん走力のパラメーターが重要になってくるが。バットにボールが当たる位置で当たりがよかったり悪かったりするのだが、打率によってその範囲が広くなったり狭くなったりする。本塁打数は、飛距離を左右する。走力のある選手はファミコン版より早く走りそうで楽しみだ。

キャッチング！

ピッチャーが投げて、バッターが打って、だけでは野球は勝てない。やはり勝負のカギを握るのは守備！　キャッチングには、ジャンピングキャッチとスライディングキャッチがあって楽しい。送球もワザが要求されるぞ！

センターオーバーか?!

※ファミコン版

ジャンピングキャッチ！

※ファミコン版
←華麗！

3遊間を抜けるか?!

※ファミコン版

スライディングキャッチ！

※ファミコン版
←ガッツ！

球　場！

青空球場

←天気がいいので心まで晴れる！

ドーム球場

←雨の日にこっちでやると気分だね

球場はドームと青空の2つ。勝負がつくまで延長のドームと、12回引き分け制の青空とでは戦い方が変わってくるのだぞっ！

??????

最新情報！　チームデータを入れる部分がちょっとだけ余ったので、隠しチームが入っている、というのが業界でのウワサで、いろいろと、不思議なチームが入っているらしい。まっ、どうやって出すのか、とかはこれから先のお楽しみではある。

この他の追加チームデータがディスクの形で供給されるという企画は、すでに報道済みだが、楽しみだ。例えば、日本のオールスターチームなんかができると、夢の日米対決とかね。ちょっとシブイが、東京六大学と東都六大学の対抗戦なんてあるといいなー、とか思っていたりする。

※画面は開発中のものです(一部ファミコン版の画面写真を使用しています)。©ナムコ

MSX2+版ファミスタ全18チームのご紹介なのだ！

※選手名は変更の可能性があります。

タイタンズ

本家のほうが、2年連続最下位で、すっかり弱小チームになりかわってしまったタイタンズだが、足の早い1、2番と新外人、それからしぶい〝たほ〟の打撃で一矢報いるのだ！

ドラサンズ

連覇を狙う本家同様ライオネルズと双璧の実力。特に〝おみあい〟の打力がこのチームの看板で、しかも〝おによ〟〝こなつ〟の投手陣で、きっちりおさえる。3番手投手を攻めたい。

カーズ

抜群の投手力の陰で貧打を予想されていたが、はたしてどうか。出塁率の高い〝しゃうだ〟を〝こばや〟あたりで、きっちりと返す野球をめざしたい。外人の影がうすい球団だ。

ガイアンツ

人気No.1のガイアンツだが、やはり投打の軸は〝くわわ〟と〝はり〟。特に好調〝はり〟はコワい存在になりそう。〝まきはは〟〝くろまて〟と2枚目の看板も健在。スキがない。

ホイールズ

打順の若い、いわゆるスーパーカートリオを〝ぽんち〟あたりで返すパターンができると、チーム打率の割に大きな得点力が期待できる。〝えんぽう〟〝にら〟の老化が心配されるが。

スパローズ

〝いけい け〟〝ひぽさわ〟〝かずしげ〟といった若くて、イキのいい選手が、打ちまくればコワイ存在。ただ投手陣に、これといった目玉がないのが、このチームの弱点。継投でかわせっ！

ライオネルズ

常勝ライオネルズのクリンナップは本当にコワい存在だ。投手陣も〝みなみお〟が抜けた穴を、〝くろう〟〝わななべ〟らがきっちりうめている。リリーフの決め手を欠く。

バッカルーズ

ミスター2ラン、こと〝ぶらいあ〟の打撃ばかりが目立つが、〝おおいい〟のしぶい動きも見逃せない。投手では、左の〝むぎの〟が軸になる。いまひとつ、迫力に欠けるチームだ。

ファイアーズ

〝たきだし〟を軸にした投手陣は、リーグ有数のもの。ただバッティングに、いまひとつ迫力が欠ける。機動力野球を展開すれば、なんとかなるはず。テルシー効果が出るか!?

ブラボーズ

〝もんた〟効果で〝ぶうまん〟の振りもいっそうよくなった、とんでもない打撃王国。ただ、ファミスタでは、最強の投手の1人〝さんた〟の穴を埋める投手陣に不安を残すか。

ホーネッツ

打力、投手力ともに決め手を欠いたままシーズンに突入！ でゲームのほうも、他チームと対等に戦うにはちょっとむずかしいものがあるか。〝にゃんこ〟の力投に期待！

オリエンツ

はっきりいって最も人気のない球団だ。チーム力の向上よりも先に球場をきれいにしろっ！といいたくなる。〝むらちょう〟の気迫あふれるピッチングに期待するのみ！

メジャーリーガーズ

ごぞんじ大リーガー混成チーム。投打ともに、並はずれている。難は投手陣が、球速が速すぎて、あんまり球が曲がらないこと。もちろん、ホームラン打者が続く打線は強力そのもの。

オールドボーイズ

元〝ガイアンツ〟がメインのOBチーム。といっても、成績は現役時代のものだから、実質的には、日本人のチームとしては最強とみていい。〝みすたあ〟の活躍に期待したい。

オールドリームズ

野球アニメに登場したキャラが大集合のこのチーム、各プレイヤーのデータは、まさに非現実的といえそう。特に1番〝はやみ〟の足は、内野安打でも2塁に行けそうなくらい。

ナムコスターズ

ナムコゲームのキャラが大集合のナムコスターズ。ファミコン版初代は弱かったが、しだいに戦力を増した。数字に表れる戦力よりも、全体にバランスがいいチームといえそう。

ナムコットシャインズ

このMSX2+版で初めて加わったチーム。その名の通り、ナムコの社員たちの名がずらりと並んでいる。まっ、こんな人たちが、ナムコのゲームを作っていたりするわけだのだ。

ヒメザンス

これもMSX2+版で初登場。〝なんの〟や〝ゆい〟〝しずか〟といった女のコたちが、ショートパンツをはいて、走りまわったりしているのは、なかなかかわいい。ファンがふえそうなチームだ。

※ファミコン版

チームエディットも『ファミスタ』の楽しみのひとつ。作ったチームどうしを戦わせることはできないが、自分の作ったチームが、活躍するのを見るのがうれしいのだ。

遊び方にも4モード！ その人なりのファミスタなのよ

ペナントレースモード

↑調子のいいチームをたたけ

MSX2+版で初めての6球団、130試合モード。もちろん、途中経過はディスクにセーブしておける。長い闘いだけに、優勝のよろこびはひとしお！

勝ち抜きモード

↑投手の配分を慎重に！

1回も負けられない、勝ち抜きモード。コンピュータ相手にやっていると、へたになるというウワサもあるが、1人でも遊べるのはやはりうれしい。

VSモード

『ファミスタ』の最大の楽しみはやはり、人間どうしでプレイするVSモード。読みと気迫がモノをいう世界で、まさに本当の野球と変わらない興奮だ！

ウォッチモード

もの思いに沈みたいときにはウォッチモードだ。つまらないことにくよくよしていると きに、元気に走り回る選手を見ていると、つられて元気になるのだ。

5月21日発売予定

FAN-NEWS

かわいく楽しいパステルカラーシューティング!!

ファンタジーゾーンII FANTASY ZONE II

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	MSX ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	6,800円

ゲームは前作同様でもマップは複雑

『ファンタジーゾーン』といえば、だれもが知っているといってもいいぐらい有名なシューティングゲームだ。その続編になるのが、この『ファンタジーゾーンII』だ。

ゲームは前作同様に、横スクロールのシューティング。背景も色あざやかで、ファンタジックなイメージがただよった世界が舞台になる。ただし、ラウンド構成はちょっとかわっている。1つのラウンドは複数の面からなっていて、敵基地を破壊すると現れるワープゾーンを使って、各面をいったりきたりするのだ。基地をすべて破壊しつくすと、赤いワープゾーンにひそむボスキャラと戦えるようになる。そこで、ボスを倒せばステージが終了する。

パステルカラーの背景がキレイ。こんな世界が舞台となるのだ

敵キャラは、倒すとお金にかわるので残さず取ろう。敵の基地もワープゾーンかお金にかわるのでしっかり取ること。自機であるオパオパをパワーアップするときに、お金がたっぷり必要になるからね。

基地から出てくる敵や、編隊を組んで飛んでくる敵を倒すと……

撃った瞬間にお金にかわる。ほらねコインにかわったでしょ

これはラウンド1の基地。こんな基地を攻撃して破壊すると、基地によって違うけど、これがお金やワープゾーンに……

ほらかわった! さすがに基地はコインじゃなくお札に

この青い四角がワープゾーン。こうなる基地もあるのだ

新型アイテムも加わって強力!!

たまごに羽のはえたような形の主人公オパオパ。お世辞にも強そうには見えない。そこで登場するのがパワーアップのためのアイテムたちだ。

基本的に、アイテムは「SHOP(ショップ)」に入ると買うことができる。ただ、場所によって売っているものがちがうので、1か所ですべてのアイテムが手に入るわけじゃない。各ショップになにが売っているかメモっておくのもいいかも。

ショップに入って買い物が終わると、装備の選択画面になる。今買ったアイテムを装着しておくか、あとにとっておくかを決めるわけだ。先にも書いたように、各ショップで売っているものがちがうので、便利なアイテムは保存しておくというのもひとつの手だ。

アイテムもエンジンやボム、ビームなど、前作同様に便利なものがそろっているが、今回から増えたアイテムもいくつかある。とくに、「3ウェイショット」はかなり使える。アイテムをつけるのも、ゲームの楽しみのうち。ぜひ欲しい!

アイテムによってオパオパもかわる。左はエンジン搭載時

白い四角のショップに入って

まずはアイテムのお買い物

オパオパの装備を決める。買ったって装備しなくてもいいんだよ

ほかにもあるけどアイテムを一部紹介

ノーマルエンジン ちょっと速すぎる感じのエンジン。でもお買い得

ビッグショット 通常ショットが強力になったもの。まあまあ便利

エクストラシップ オパオパが1機増える。少なくとも1機は買おう

3ウェイショット 3方向に撃てる強力なショット。お手ごろな武器だ

ビッグボム 通常のボムの2倍の破壊力。2連発のツインもある

ラウンドの構成がちょっと複雑だから　ラウンド1 マップのしくみと攻略

右のマップを見てもらえればラウンド内の面のつながりはわかると思う。敵の基地を破壊するとワープゾーンが現れ、そこに入ればマップ上に矢印でさされたあたりへ移動するというわけ。

右のマップはラウンド1の場合で、ほかのラウンドも3面とはかぎらない。面が増えるとワープのしくみが複雑になるのでマッピングとはいかないまでも、なにかしらメモしておかないと道に迷ってしまうぞ。

ラウンド1の場合、全部で15ある基地を破壊し、ラウンド1Cの赤いワープゾーンに入ってボスを倒せばクリア。まずはラウンド1Bのショップに行ってアイテムを少しでも買っておけば展開が楽になる。とくにオパオパは最初おそいので、ウイングやエンジンなどのアイテムを買っておくと戦況がずいぶんよくなる。

ラウンド1のボスは、飛んでくる木をよけて画面右のほうまで行き、ボムで攻撃しつづければなんてことはないはず。

最初にお目にかかる面。基地を破壊して、左のワープゾーンからラウンド1Bに行って、ショップでアイテムを買っておくとずいぶん楽に戦えるはず

ここにはショップがある。ショップでアイテムを買ってしまえばこっちのもの。ラウンド1ぐらいクリアするのは「お茶のこさいさい」てなもんだ

左から2つ目の基地がボスキャラへのワープゾーンになる。アイテムを失った人はラウンド1Bにもどってアイテムを買ってからボスにのぞんでもいいかも

ボスキャラ

ボスの面に来た。画面右から木がいっぱい飛んできたー

飛びかう木をくぐりぬけて、画面の右へとつき進むのだ

ボスの左上に位置し、ビシバシ撃ちまくっていれば……

あっという間にお金がたくさん。かき集めなくちゃ

もうちょっと先のラウンドはもっと楽しくてムズイ!

ここまでで終わりと思ったら大まちがい。このゲームはまだまだ続く。しかもゲームの難易度は上がってくる。でも楽しさも正比例して上がっていくのでご安心を。ここに先のラウンドをいくつか紹介しておくので参考までに。あとは自力でがんばれ!

これはラウンド2。ここではタコみたいなのが基地だ。黄色いキャラが編隊を組んでむかって来た

ラウンド2のボスは「だるま落とし」。顔は撃ってもムダ

青い背景が美しいラウンド3。このへんまで来ると敵の動きもいやらしい

敵キャラが電車のようにつらなってかわいい。水晶もキレイ

ラウンド3のボス。四角に目があるだけだが、けっこうしぶとい

火柱が立ちならぶラウンド4。ドラ焼きみたいなのが敵の基地

炎の舞い上がるかっこいい面。ラウンド4あたりの難しさはふつうじゃない

6月10日発売予定

ボーステック
☎03-708-4711

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

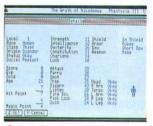
いままでの戦い

悪の魔術師ニカデモスを倒すことがファンタジーシリーズの最終目的だ。1作目のジェルノアの章では賢者フィルモンの残したスクロール(巻物)をたよりにニカデモスを倒すべく戦ったのだが、ニカデモスを追い詰めたかに思えたところで逃げ切られてしまった。そして、2作目のフェロンラの章でも同じようにかわされてしまったのである。

←ファンタジーIIの戦闘シーン。ザコは倒せてもニカデモスは逃がした

3作目ではついにニカデモスと対決できるらしい。ついにあの鬱憤(うっぷん)が晴らせるのだ。

さっそくスカンドール島へ向かおう。

キャラクタは根気で作ろう

↑このパラメータの種類を見よ

『ファンタジー』や『ファンタジーII』ですでに成長したパーティのいるプレイヤーは、パーティをスカンドール島へ送るところからはじまる。それ以外の多くのプレイヤーは『ファンタジーIII』からはじめるので、最初の作業はキャラ作りだ。

ファンタジーシリーズでは、キャラを作るのではなく、推薦されたキャラを選んでパーティのメンバーを集める。気に入ったキャラを推薦してくれるまでねばって(といってもキャラの能力は22種類もあるパラメータの具合で決まるので、かんたんには見分けられないけど)気に入ったキャラでパーティを組みたいところだ。結局、どのゲームでもキャラ作りは根気が大事だということです。

キャラクタ作りにかかわる15種族

人間。よくいえば、万能。悪くいえば、目立たない	ピクシー。身長60センチ位の妖精。すばしっこい	コボルド。背は低くコブだらけ。こいつもタフだ
ドワーフ。頭よりも、力で勝負。体育系なのだ	スプライト。チャーミングな妖精なのに盗賊向き	オーク。すばやく、体格、攻撃力もあるが、醜い
エルフ。強くは、ないけど魅力的。長寿で魔術師向き	オウガー。デカイ、醜い、強い、タフの4点セット	ゴブリン。息がとても臭いので嫌われ者。しかも醜い
ハーフリン。知性、精神力もあり、けっこうタフです	ノール。犬みたいな顔だけど強い。ただ頭がいまいち	トカゲ人間。頭は悪いが強い。水泳が得意だ
ノーム。濃い霧ではない。けっこう機敏です	トロール。丈夫で長持ち。頭のなかも現状維持	ミノタウロス。非常に強い牛と人間のあいのこ

町から出かけて町にもどる

スカンドール島には15の町があり、武器調達所(アーマリー)以外はどこも同じになっている。町には、ギルド、休憩所、アーマリーなど、いくつものセクションがある。

まず重要なのはギルド。ここでパーティを組むのだが、ここの仕組みがおもしろい。スカンドール島のどの町にいる(ファンタジーシリーズでは町にいるときしかゲームセーブできないので、キャラはいつでもどこかの町にいることになっている)キャラでも呼び出してパーティに入れられるのだ。たとえば、ダンジョン攻略のときは魔法使いと盗賊をメインにしたり、荒野でバシバシ戦うときはファイターをメインにするなど、何をするのかによって自由にパーティのメンバーを変えられる。

ギルドではパーティの編成だけでなく、キャラのレベルを上げたり、魔法を習ったりもできる。そういうときには経験値だけでなく、お金も必要になる。

休憩所はなんとタダ。戦い疲れたらここに入ろう。ヒットポイントやマジックポイント、ある程度のキズまで治るのだ。しかも、マジックポイントは、増えることもある。町の外にある休憩所は有料で、税金まで取られる。できるだけ町で休もう。

↑ギルドに入ったところ。どんなパーティを編成するのか考えよう

←町のなか。右上のマクラのように見えるのは休憩所。あれはフトンなのだ

↑なんと、1回入ると2週間も寝ているとか。うらやましいかぎり

アーマリーには、武器以外にスクロールも売っているのだ。これを買うと旅の最初の目的が明らかになるから、まずこれを買うことを忘れずに。

準備が整ったら町を出よう。

なじみやすい戦闘シーン

町から一歩でも外へ出ると、そこはモンスターがうろうろしている無法地帯だ。モンスターとばったり遭遇すると、戦闘シーンに突入する。

戦闘シーンは複雑だ。まず、戦うのか、脅したり降参したりする交渉をするのかを決める。戦いを選ぶかモンスターとの交渉が決裂したら、連続写真のような戦闘がはじまる。戦闘中にキャラの腕がもげたり足が飛んだりと、かなり痛々しい。

ダメージを受けてばかりでは悔しいので、反撃に移る。攻撃は、各キャラのモンスターとの距離を調節することからはじまる。距離は前列、定位置、後列の3とおりで、モンスターに近いほうが攻撃が加えやすく後ろにいるほどモンスターからの攻撃を受けづらい。ふつうは定位置。キャラの整列といっしょに攻撃方法を指定する。力で攻撃する方法は5とおりあるので、モンスターの種類やキャラの職業から的確な攻撃方法を考える。魔法で攻撃したり、弓を射ることもある。パーティ全員の攻撃方法が決まると、リアルタイムでモンスターとの戦闘がくりひろげられ、ふたたび交渉シーンへもどる。これは交渉が成立するか、モンスターかパーティのどちらかが全滅するまで続く。

キラー・ビーが襲ってきた！ とりあえず戦うことにしよう

各キャラそれぞれ攻撃法が違うのでいろいろ試してみるといい

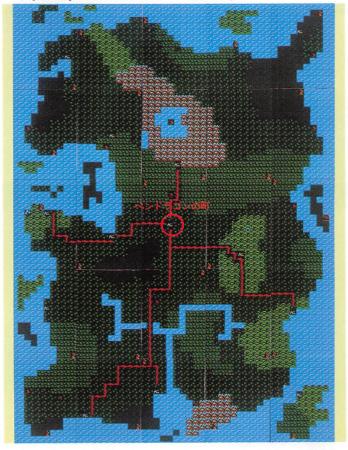
バシッ！ キラー・ビーを攻撃した。ニクキュウは足にダメージ

戦闘後、お金と経験値がパーティに与えられた。これは町に入るときにキャラに配分するのだ

あ～あ。首がもげちゃった

スカンドール島のマップ

これが、序盤の舞台のスカンドール島のマップだ。はじめはマップ中央にあるペンドラゴンの町にいる。レベルが上がるまでは町のまわりをちょこまか歩くくらいにしておこう。遠出をすると二度と帰れないかもしれないのだ。

カギを握るのはダンジョンだ

もうおなじみのダンジョン。ファンタジーシリーズはオートマッピングなので、たいへん楽だ。ダンジョンでは、スクロールなどの重要アイテムが手に入るが、モンスターも強くなっている。一度に攻略するのではなく何回かに分けて進もう。秘密のドアや、通路もあるぞ。

前作同様のオートマッピング。先の見えなさが雰囲気につながる

立ちはだかる謎の壁

だれしもはじめのうちは目的などわからないままスカンドール島を旅している。目的は、町で売っていたりダンジョンで手に入ったりするスクロールを読んだり、ダンジョンなどで出会った人との会話からだんだんと見えてくる。町の神託所（ミスティック）のおばさんのことばもちゃんと聞く。そうこうしているうちに、ニカデモスに関する情報も入ってくるだろう。こまめにメモを取り、新しい情報といままでに集めた情報のつながりを推理しないと、謎の壁はすこしも低くならない。ひとつひとつ壁をクリアしていかないと、いつのまにか壁の数が増えだし、行き詰まってしまうかも。

このスクロールに書いてあることをひとつずつこなしていこう

最後に、『ファンタジーIII』はいままでのファンタジーよりもずっと操作しやすくなったことを伝えておこう。いままではほとんどの操作をキーボードのテンキー部分で行っていたのだが、『ファンタジーIII』では、ジョイスティックでプレイできるようになった。ギルドや銀行に行くときはアイコンで、魔法をかけるときは表示される呪文リストから選べばいいのだ。

ハル研究所
☎03-252-5561

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

プリンセスが助けを求めている！

主人公のマーシーこと田代まさしが眠っていると、夢の中に妖精が現れて、おとぎの国のフェアリーランドのお姫様たちを救ってくれというのだ。詳しく聞いてみると、突然永い眠りから覚めたウルトラマージョが、白雪姫やシンデレラのお城を配下の魔女を使って奪い、お姫様たちを哀れにも絵の中に閉じこめてしまったのだという。そこで、マーシーにお姫様たちを救い出してほしいと頼みにきたというのだ。さらに、このままの状態がつづくと、フェアリーランドもさることながら絵本を読む世界中の子供たちに悪の心をはびこらせることになるかもしれないという。マーシーはそのことを聞いて、フェアリーランドへ向かう決心をした。

ヨーヨーで姫を救出に向かう

ウルトラマージョとはいったいどんな悪いヤツなのだ。かわいいお姫様がそんなに憎いのか。お姫様を早く救い出し、正体をあばいて、こらしめて、子供たちの世界を守ってやらなくては！

かわいい妖精が眠っている間に助けを求めにやってきたんだ

マーシー助けて！ とらわれのプリンセス

白雪姫

ストーンマージョにつかまったの

シンデレラ

アイスマージョから私を助けて！

人魚姫

ファイヤーマージョから救ってよ

親指姫

プラントマージョがいじめるの！

アイテムを探してパワーアップをめざせ！

ゲームは4人のお姫様のおとぎの国の4ステージと、そのあとにウルトラマージョのステージがつづく構成だ。スタートは、どのおとぎの国から始めることもできるマルチスタート方式。ただし、選択するステージの順で、途中の展開がいろいろ変わってくる。先へ進むのが異常にきびしかったり、同じところをぐるぐる回らされて、ドロ沼状態に陥ることもある。

さて、その苦難の冒険の手助けとなるのがマジカルヨーヨー。途中に出てくるアイテムを拾いながら、パワーアップをめざそう。最大6発まで一度に飛ばせるのだ。また、情報をくれる人に出会うこともしばしば。さらに、おとぎの国をクリアするとスーパーアイテム（武器）も手に入るのだ。気をひきしめて進め、進め！

ヨーヨーが6方向に……

攻撃範囲がこんなに広いぞ！

亀からいいものをもらう。いろんな人から情報を得よう！

道順をチェックしながら進もう！

上でもすこし書いたけど、途中の展開によっては、どうどうめぐりを余儀なくされる場合がある。ジャンプに失敗して谷に落ちたときなど、特に危険だ。ステージの構成やマップを意識して進まないと必ず後悔することになる。もちろんお城も迷いがちだ。一方通行などがあるので、チェックしながら進もう。

白雪姫の面の初めのほうは横スクロールの楽勝面

公園のようなここはシンデレラの面

海の中といえば、人魚姫の面なのだ

親指姫ちゃんはいったいどこにいるの

意外にかわいいウルトラマージョ

白雪姫の面のマップ

柱の穴が片方にしかない場合は一方通行ということ。左上は重要な情報を知っている7人の小人。左下に白雪姫の絵がある。

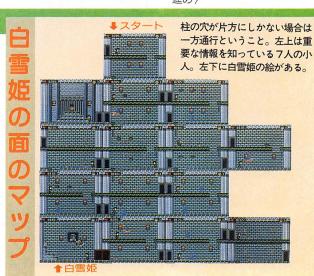
発売中

中国四千年の歴史が生んだテーブルゲーム、日本上陸

天九牌
てんきゅうはい

スタジオパンサー
☎03-798-2760

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

ゆかいなキャラクタの3モード+1

『天九牌』というゲーム名から、編集部のだれもがマージャンソフトを想像していた。しかし、いざゲームが届いてみると、中国に昔からある、いかにも賭博賭博したテーブルゲームだった。天九牌のルールなどは右のカコミにまかせ、『天九牌』をプレイしてみるとしよう。

↑勝ち抜き大会編。トップをとるとつぎのテーブルへ進める。いろいろなキャラクタがウリだ

↑サバイバル編。敵を全員一文無しにするまで戦いつづけるハードなモード。攻撃的な人向けです

↑恭喜発財編。4人まで参加できるマルチプレイモード。マジでお金を賭けないように！

桃源郷編でムフフ♥してみる

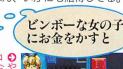
4つあるプレイモードのうち、女の子が出てくる「桃源郷編」に挑戦した。5人の女の子から3人を選んでスタート。勝負に負けて一文無しになった女の子にお金を貸してあげると、金額に応じて服を脱ぐという仕組みだ。ただし、女の子によって脱ぎ方が違う。そのへんであせって勝負に出ると負けたりする。このへん、いかにも賭博してる。

↑この5人からいっしょにプレイする女の子3人を選べるわけだ

←勝負開始だ。さっさともうけたい

→やった、リンリンがハコ(無一文)になったぞ

←お金しだいでどんどんムフフ♡となる

絵解き 天九牌のはまり方

天九牌のルールをかんたんに説明しよう。役を覚えるのはちょっとタイヘンだけど、かならずヤミツキになる。

ペンタゴンにいる友人から渡された、編集部で極秘裏に開かれていたらしい賭博の現場写真をもとに説明していく。

………Mファン編集部より極秘実況中継………

1 子が賭ける

4人のプレイヤーが卓を囲むように座る。32個の牌を裏返してかきまぜ、半分に分け、片方を写真中央のように積む。親の前に積まれた4枚の牌が東、反時計まわりに南、西、北と各4枚ずつの牌に呼び名がつく。「テー南」とかいって賭けるわけ。で、親を決め勝負開始（親はマージャン同様の持ちまわり制）。親は東の牌に持ち金をすべて賭ける。ついで、子（親以外の3人）が右の4とおりの方法で持ち金を張っていく。

↑右上のまっぱーが親。子は左上からあっちゃん、編集部F、ホテル王。子は全員自分のところにテーを張った

テー 親の牌に自分の牌が勝つと思ったところに賭ける張り方。親以外の牌で、まだだれもテーをしていないところに張れる。勝てば張ったぶん親からもらえる。もっともふつうの張り方。

チャン 自分以外の子が張った場所が親に負けると思ったときにその子の張った金の後ろに賭ける張り方。賭ける金額はテーで張られた金額内であればいくらでもよい。親がその子に勝った場合、精算は親よりもチャンで張った子に早く支払われる（5テーしてあるところに3チャンして、あたった場合、チャンした子が3取り、親は2しか取れない）。

ギュー 自分以外の子が張った場所が負けると思ったとき、その子が張った掛け金を場から取りあげる強引な張り方。勝てば取りあげた全額がもらえ、負ければ全額支払わされる。

ペー 自分の友達とかが親をやるとき、親の牌にお金を張って親の味方をする張り方（親の破産をふせぐ）。ただし、この張り方は実戦のみのルールで『天九牌』のゲームでは採用されていない。

2 精算する

各自、自分の賭けた牌を役になるようにならべかえる。役にならないときは2つの牌の数を足して1ケタ目が大きくなるようにする。強い役のほうを下、残りを上にして公開。親と子で勝負。上下とも勝つ勝利で、それ以外は引き分けの賭け金チャラ。

←牌をならび終えて勝負。あっちゃんは引き分け、残りは負けた！

3 勝負▶親vs.子

勝敗の判定がすんだら精算となる。これで親の表が終了し、つぎは裏の回に突入。表と裏で1局終了で親が代わり、親が反時計まわり（マージャンと同じ）に2まわりして終局となる。その頃には貧富の差が出てアツくなったりしているのである。

←結局まっぱーがもうかった。しかしこの先どうなることやら……

※本物の天九牌は、『天九牌』を買うと付いてくる郵便振替で、3,000円で買えるよ！

発売中

FAN:NEWS

菊奈ちゃんを探せ！アダルトチックなAVG

プライベート・スクール
PRIVATE SCHOOL
ADVENTURE

エルフ
☎03-323-9601

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

地球の全男性あこがれの地 禁断(男)の女子寮に潜入！

とっても行動的な主人公であるキミの職業は「なんでも屋」。やれると思った依頼なら、どんな内容だって受けてしまうのだ。

そんなキミのもとに、一通の手紙が届いた。差出人は、殿山秀夫という大学生。その内容は、彼の恋人である「後藤菊奈」が変わってしまった、彼女に何があったか調査して欲しい、とのこと。封筒の中には、現金10万円も同封されていた。行動派のキミとしては、やるっきゃない。

といったわけで、菊奈の通う学校「白薔薇女子短期大学」や、彼女の住まう女子寮に潜入して、極秘に調査を進めていくのだ！

⬆女子寮そばの電柱に、掃除夫募集の張紙が。こいつはラッキー！

⬆依頼人にもらった菊奈の写真。うぶな表情が、なかなかグッド

スケベなだけじゃないもん♡ ストーリーだって楽しませます

さて、禁断の女子寮に潜入したら、あとはエッチのしまくりでい、と思ったら大まちがいだ。

女子寮に住んでいる女のコたちは、どいつもこいつも超カワイイ。しかし、調査を進めていくにつれて、彼女たちは超セクシーに変貌していく……。

どうやら、この女子寮には秘密が隠されているらしい。下心だけじゃ事件は解決しないのだ。しっかりしたストーリーと謎に、推理力で挑戦する必要があるぞ。

⬆長い調査のすえ、やっと菊奈に出会ったが、この変わりようはいったい……。その原因は

♥育ちのよい女子大生がてんこもり！

「白薔薇女子短期大学」は、有名なお嬢さま学校。その女子寮といえば、男ならば想像しただけでも興奮がおさまらないだろう。キミはこの建物に掃除夫として潜入し、後藤菊奈の調査を進めていくのだ。

3階建ての女子寮には、育ちのよい女子大生が、たくさん住んでいる。彼女たちの部屋や、トイレ、お風呂場など、あらゆるところを調査。あれあれ、あるフロアには「開かずの部屋」が存在する……。

ひろこチャン

⬆硬派な女のコだけど、部屋にヌイグルミがあったりしてカワイイのだ

きよみちゃん？

⬆お嬢さまといっても、なかにはこういう女のコもいるわけで……

⬆こういう、優等生っぽい女のコの乱れた姿を想像すると、興・奮

⬆乱れた着物姿って、思わず欲情してしまう。ベッドより畳ですよ

⬆筋金いりのお嬢さま。男としては、1度でいいからお相手して欲しいネ

⬆カリフォルニア出身のコ。健康的なお色気がナイス！

お風呂場で…♥
湯気のなかに、ぼんやり浮かぶ、セクシーな肢体。お風呂場でののぞきってのも、おつなもんだ……。

トイレで…♥
のぞきの快感って、女のコにはわからないだろうなぁ。このスリルと期待感、男でよかったと思っちゃう……。

まさにレモンちっくWORLD♥

※画面は開発中のものです。

初夏号をさりげなくアタック!
ディスクステーション・ファン
DS fan

発売中
コンパイル
☎082-263-6165

ディスクステーション初夏号の真ゴルベのパロディ版こと『スーパーコックス』は、コンパイルならではの愉快な味つけで、原作以上においしく仕上がった。今回は特別にそのほんの入口部分をアタックしてみようと思う。

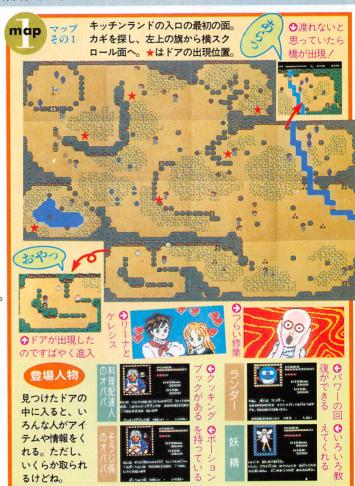
媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

『スーパーコックス』のイントロをアタック!

このゲームは『真・魔王ゴルベリアス』のパロディ版として制作されている。シナリオを書き換えて、キャラクタやマップなどを魔法にかけて大きく変身させたのだ。パロディ版のいいところは肩をはらずにプレイできるということ。この『スーパーコックス』もなんとなく余裕で遊べるところが楽しい。しかもほかに3枚のディスクがついて4枚組のお得企画なのだ。

さて内容のほうは、主人公ケレシスが美しいリーナと結婚するため、つらいつらい修行へ出かけて無事戻ってくる、というRPGもの。洋風料理屋で働いていたケレシスは、ふとしたことから料理長の一人娘リーナと恋に落ちてしまう。20才になるまでによい腕前に成長していたので、愛するリーナと独立して店を持ちたいと願っていた。が、世間はそんなに甘くない。料理長は、2人に結婚を許してほしいのなら、ケレシス1人でキッチンランドへ修行に行くことを条件とした。聞くところによると、キッチンランドとは恐ろしく、途中で狂い死にした人が何人もいるという。

最初に持っている武器はフライパンだけ。さきざきで塩コショーや包丁などを手に入れていく。キッチンランドは全部で5つのパートに分かれていて、入口、洋食の国、和食の国、中華の国、お菓子の国の構成になっている。エンディングは3つ。ケレシスの店がレストラン、小料理屋、中華料理屋になっていて、それぞれハッピーエンドだ。つらい修行は早くすませて、リーナとお店を持ちたい!

というわけで、今回はほんの入口のところのマップを紹介しようと思う。真ゴルベと同じようにウロウロ歩きまわって敵を倒し、隠れたドアを探してアイテムや情報を手に入れ、横スクロールの面の最後のボスを倒すのが基本だ。右のマップではそのドアの位置をチェック。左上の旗が横スクロール面の入口だ。

そのほかに、おまけもどっちゃりあるのだ

初夏号は上で紹介した『スーパーコックス』のディスクのほかに、各ソフトハウスのデモのディスクもついてくる。まず、BIT²の『秘録　首斬り館』のデモで1枚、ボーステックの『ファンタジーIII』のデモとハミングバードソフトの『ラプラスの魔』のデモで1枚、最後にアートギャラリー特集と読者投稿第2弾で1枚、合計で4枚のディスクステーションだ。このままでいくと秋号は5枚組になったりするかもしれない。そんなことを考えつつ、また来月!

『秘録　首斬り館』のデモは大迫力のまるまるディスク1枚分!

今月号のMファンでも紹介の『ファンタジーIII』

第2回

M・FAN スーパーデータ学

見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム

by 飯島健男

連載第2回目の今回も、先月にひきつづき毎月のアンケート調査からデータをみてみよう。4月号の集計から、どんなゲームが注目されているかを探ってみた。

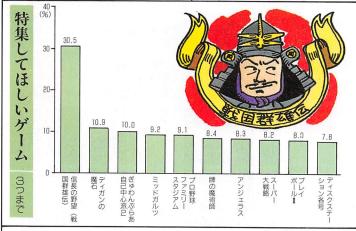
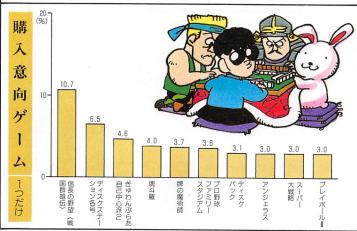
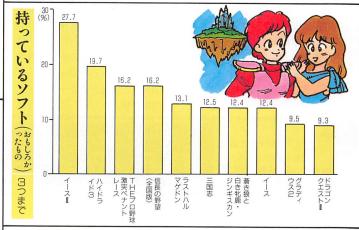
まず、特集してほしいゲームのデータだが、1位はダントツで『信長の野望〈戦国群雄伝〉』（以下信長・戦と略す）である。2位以下はダンゴ状態で、あまり差はない。1位と2位の差が20%近くなのに対して2位と10位の差はわずか3%である。こうしてみるともはや『信長・戦』は別格的存在だ。

だが、購入意向ゲームと見比べると、『信長・戦』は同じ1位は1位なのだが、特集してほしいゲームの結果ほど猛威をふるっていない。2位との差はわずか4%。特集希望と購入意向のグラフを見比べると、かならずしも同じゲームが同様に並んでいないことがわかる。結果は一致していないということだ。特集希望で2位の『ディガンの魔石』や4位の『ミッドガルツ』が購入意向でベストテン圏外だし、特集希望の圏外の『魂斗羅』や『ディスクパック』が購入意向でそれぞれ4位と7位に入っている。これがどういった傾向を示しているか考えてみよう。

特集希望で上位の『ディガンの魔石』や『ミッドガルツ』は、続編やシリーズものではない、いわば内容やシステムに予測のつかない初めてのものだ。それに変わってランクインした『魂斗羅』はアーケード版の移植、『ディスクパック』はすでに発売になっているゲームのおいしい部分を集めたものと、なんとなく中身の予測がつくものだ。ようするに特集希望に名をつらねているのはどんな内容か知りたい、どんなものか興味があるゲームといったところだろう。購入意向のほうはそう考えると、続編やシリーズものや、ある程度内容のわかる安心ゲームが多い。これは、特集希望では10位だが購入意向では2位の『ディスクステーション』にも同じことがいえるだろう。まあ、特集希望、購入意向ともにランクインしたものが大人気ゲームということかな。

おもしろかったソフトのデータに目をむけてみよう。ここでのベストテンは、やはり長く遊べるゲームが多いようだ。短時間で終わってしまうものは、損した気分だし、すぐあきるような内容もよくない。

さて、ここで視点を変えてみよう。このベストテンの10本中6本までが続編、もしくはシリーズものの点に注目すると、『イース』はI、IIとも入っている。さすが根強い人気をもったゲームである。人気があれば続編が作られ、続編は前作をさらにおもしろく改良するわけだから、より一層楽しめるということなのだろう。

次回のお題

さて、今回注目したゲームたち、みんなもいずれ手に入れて遊んだりするわけだけど、次回はゲームを手にいれようとするとき、みんなはどうやっているのかということを取りあげてみたい。高いゲームを考えもなしに買うとは思えないし、どんなふうにいったいどこに気を配ってゲームを手に入れているのか、という点を探ってみたい。アンケートは76ページの読者アンケートで実施している。興味のある人はのぞいてみよう。結果は8月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／3月15日から4月14日まで

4月からソフトにも消費税がかかってしまった。ショップでは売れ行きも停滞ぎみ。でもおもしろいソフトは買わないわけにはいかないよね!

注意!! 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

3月

18日 ◑ディスクパック(D)／パナソフトセンター／2,980円♪

楽しい企画がぎっしりディスクにつまったディスクマガジンなのだ。T&E特集ということで、『レイドック2』のパロディ版『あーぱーみゃあどっく』が楽しい。

21日 マラヤの秘宝(R)／ポニーキャニオン／5,800円

伝説の秘宝を求めて探検をくりひろげるアクションアドベンチャー。山地やジャングル、川など、全6ステージをクリアするにはそれなりのテクニックも要求されるぞ。

熱血柔道(R)／ポニーキャニオン／6,800円

パソコンゲームにはめずらしい本格柔道ゲームだ。道場の入門からはじまり、最後はオリンピックまで。技の数も豊富で、技をかけあうタイミングが勝負。めざせ柔道世界一!

24日 時空の花嫁(D)／工画堂スタジオ／7,800円♪

恋人が、謎の男に16世紀へタイムマシンでつれさられた。犯人は誰なのか? キミも過去へとタイムトリップ!

28日 パックマニア(D)／ナムコ／6,800円♪

なつかしい『パックマン』の3D版。ひたすら口をパクパクする主人公も敵もぜーんぶかわいいアクションゲーム。

4月

6日 天九牌(D)／スタジオパンサー／6,800円

ドミノみたいな天九牌を使ってちょっとしたバクチのまねごと。大人も子供も、みんなで楽しめるゲームだ。

8日 ◑ディスクステーション4号(D)／コンパイル／1,980円♪

おなじみDSの4号目。新顔のソフトハウスも参加してより楽しい。なつかしい『EGGY』なんてゲームも……。

10日 モンモンモンスター(R)／ホット・ビィ／6,800円♪

いつもは怪物役のフランケンが正義の使者となって、悪の怪物メガルドと戦うキレイな画面のアクションゲーム。

11日 はっちゃけあやよさん(D)／ハード／3,800円

とってもエッチな鑑賞用ソフト。といっても、ただグラフィックが表示されるだけでなく、ストーリーも用意され、アニメーション処理もたっぷり。

13日 釣りキチ三平 釣り仙人編(R)／ビクター音楽産業／8,200円

漫画でおなじみ、釣りキチ三平のゲームシリーズ第2弾。今回は釣り仙人に挑戦。バシバシ大物を釣り上げろ!

14日 幽霊君(R)／システムサコム／6,800円

発売がおくれてしまい、やっと登場のコミカルアクション。主人公の幽霊君をあやつり、後ろ向きに体当たりする必殺技「バックアタック」を駆使し、えんま様めざし、地獄をつき進め!

ソフトなんでもベスト10

ソフトなんでもベスト10と名づけた以上、いろんなベスト10をやっていかなければならない。J&P渋谷店の売り上げベスト10はいつもどおりの連載だけど、ほかにもかわったベスト10をやっていかないと。というわけで、今回はうちわネタでもうしわけないけど、編集部員に聞いて集計したMSXのソフトベスト10を出してみた。それぞれに自分の好きなゲームをならべているので票はわれたけど、いろんなソフトを見ている連中のおすすめソフトだ。MSXソフトの強者がそろっているはず。むかしのゲームも顔を出しているので、新作ばかりじゃなくたまにはこんなソフトで遊んでみては? 『ピンポン』が2位なのはMSX・FANならでは。

こんなベスト10を集計してほしいなんてリクエストがあったらハガキで送ってね。ユニークなアイデアを待ってます。あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。

編集部が選んだおすすめベスト10

順位	ソフト名
1	THEプロ野球激突ペナントレース
2	コナミのピンポン
3	グラディウス
3	テトリス
5	ゼビウス ファードラウト伝説
5	ウルティマⅣ
7	クリムゾン
7	マスター・オブ・モンスターズ
7	ディスクパック
7	ザナドゥ

⬆どのソフトも僅差の順位。新旧入りみだれたベスト10となった。コナミは強い。(編集部内調べ)

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	ディスクステーション春号
2	3	スーパー大戦略
3	2	ゼビウス ファードラウト伝説
4	—	リターン・オブ・イシター
5	—	パックマニア
6	—	時空の花嫁
7	6	ウィザードリィ
8	7	POWERFULまあじゃん2
9	8	テトリス
10	—	三国志

⬆DS強し。イシターの4位は健闘。少しずつ顔ぶれもかわってきたようだ。(4月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

本誌4月号のアンケート調べで、なんとこのコーナーの欄外で紹介しただけの『信長の野望 戦国群雄伝』が特集希望1位、購入意向1位とものすごい人気ぶり。先月「画面がなくても〜」で紹介したけれど、今月はスペシャル企画としてふたたびPC88版で紹介。期待の『激ペナ2』も少し姿を現した。またまた、アンケートが楽しみ、楽しみ……ムフ。

※画面はすべて開発中のものです。

THE プロ野球 激突ペナントレース2

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	野球

■コナミ■☎03-264-5678■7月発売予定

貴重な写真をご覧あれ！

欄外コーナー「お話だけでもいいですか？」であとを追いつづけていた『激ペナ2』がついに姿を現した。

本誌のコーナー「ゲーム十字軍」内ではちょうど激ペナ大会がもり上がっているなか、コナミからついに『激ペナ2』の情報がとどいた。下の貴重な写真を見てほしい。なんて書いても画面は従来の『激ペナ』とほとんど変わらない。『激ペナ2』は見た目じゃなく中身で勝負というしろもの。2になって変わったあたりなどを中心に、そのスゴさを紹介しよう。

●基本的には従来どおり

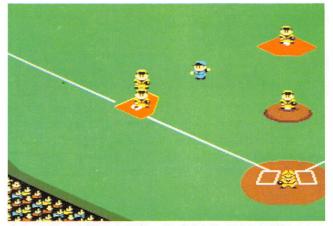
ゲームの基本的な部分は、従来の『激ペナ』と同じ。1人プレイ、2人対戦プレイ、ペナントレースモード、ウォッチモード、チームエディットと楽しさは変わらない。

●ニューデータで新しい楽しさ

あらかじめ用意されているチームデータも一新。しかも、ペナントレース中はデータが更新され、選手が成長するのだ。

●真っ暗な画面はもうない！

『激ペナ』の欠点として、1部から指摘を受けていたのが、打球が飛んだりしたときの画面切り換え。画面が真っ暗になってしまうあたりだ。守備側としても打球の方向が読みにくいし、熱戦をくりひろげている最中にはちょっと冷めてしまう一瞬でもあった。ところが、2になって大きく変わった部分というのがこのへんなのだ。打球が飛ぶと、あっというまに画面が変わり、そのまま打球とともに画面がスルスルーっとスクロールしていくというわけ。それも、2+じゃなくMSX2で実現しているあたり、さすがコナミさんという感じ。やっぱり、夏の『激ペナ2』には期待！

⇧一見、というよりは画面の構成自体は『激ペナ』と変わっていないようだ。ただ、ボールが飛んだときにはスクロールのお楽しみが……

⇧チームデータも新しいものが入っているそうだ。MSX2で斜めスクロールもしてくれるし、いうことなしの野球ゲームになりそう

お話だけでもいいですか？

〈クリムゾンの続編が登場〉スキャップブラストからの新作情報。以前発売になって大好評だったRPG『クリムゾン』の続編が移植されることになった。PC88版でもなかなか好評のゲームなので、期待の1本となることうけあい。やっと予定が決まったばかりなので、発売はもう少し先になる。こういうソフトにははやく出てきてほしいよね！

マイト・アンド・マジック2

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

■スタークラフト■☎03-988-2988■5月上旬発売予定

本格派RPGの貫禄を見せつける

『マイト・アンド・マジック』といえば本格派のRPG。ただ、その難易度の高さからクリアがすごく難しく、マニア向けといった感じのゲームだった。今度は、難易度も少し下げ、グラフィックもさらにキレイに、飽きさせないような工夫も加えて、続編『マイト・アンド・マジック2』が登場。

ゲームのほうはパーティ形式のRPGであることには変わりなし。パーティは6人のキャラクタと日当で雇うことのできるハイアリング2人の最大8人。最終目的は、前作同様、やっぱりわからない。冒険の旅を続けるうちに出てくる小さな目的から少しずつ達成していくと徐々にわかるというしくみ。『マイト・アンド～』といえば、その世界の広さが有名なところだが、今回も16×16画面のマップ、約60枚ほどを歩きつくさなければならないという。美しい風景だけでなく、凍てつく寒さのツンドラ地帯なども旅しなければいけないのだ。

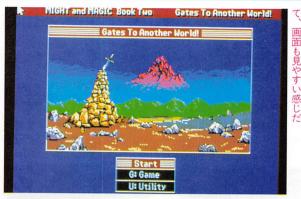
前作をプレイした人にはうれしいプレゼント。前作からキャラクタを呼び出すことも可能なのだ。前作ほどレベル上げも難しくないし、たいへんではあるけど誰でも楽しめるゲームだ。

グラフィックもいちだんとキレイになって、画面も見やすい感じだ

職業も増えたり、ゲームもしやすくなった

M&M2の世界の全体マップ。きれい

カオスエンジェルス

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

■アスキー■☎03-486-8080■5月19日発売予定

敵はかわいい女の子。でも油断は禁物

老人からもらった地図とカギをにぎりしめ、老人にいわれたとおりキミは謎の塔へと冒険の旅に出かけた。この塔の最上階にたどり着いた者は、色と欲のすべてを手に入れることができるという。スケベなことを期待しつつ塔の中を冒険するのだ。

3D表示のロールプレイングゲームで、ゲームは、一見まじめな本格派RPG。塔内は複雑なダンジョンになっていて、謎もたくさん用意されている。ただし、塔の中に現れる敵はすべて女の子。そして、この敵を倒すと、そのあとにはお楽しみがひかえているというのだから、HなキミにはたまらないI。

さあ、下心たっぷりと塔の最上階をめざし戦うのだ。

壁にもヒントがあるから女の子だけじゃなくそっちにも注目

敵が出てきて戦闘開始。敵はみんな女の子で、戦闘も楽しい

こんなかわいいのに敵だなんて……

女の子を倒すとお楽しみが……。でもバイタリティがないと逃げられちゃうのだ

お話だけでもいいですか?

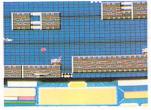
〈ナムコからカーレースというと?〉ナムコからの情報。春休みに行われた松下電器のイベント「MSXスプリングツアー'89」に行った人ならちょっと知ってるかもしれないけど、ナムコがカーレースゲームを1本予定しているらしい。ナムコからの話だと、画面が2分割されているとか、なんとか……。まだ未定なので、どうなるかわからないけどね。

ハイディフォス

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シューティング

■ヘルツ■☎03-371-3012■7月1日発売予定

迫力満点のシューティングを楽しむ

ゲームの舞台となるエリダヌス星系の太陽「タウI」で、黒点の異常増殖が観測されていた。エリダヌス星系の惑星「Tiar」では、気象や重力のバランスまでくずれ、危機をむかえていた。黒点異常増殖の対策も実行されたが、その異変に乗じて侵略者の魔の手も……。惑星を襲う侵略者たちを倒し、平和を取りもどすのだ。

というわけで、キミは侵略者を倒すため勇敢に戦うのだ。ゲームは横スクロールのシューティングゲーム。自機は、戦闘機や爆撃機、潜航艇など、5タイプ用意されている。ゲーム途中に出てくる補給ベースで、燃料補給、機体の修復、装備の交換などとともに乗り換えが可能になっている。舞台も深海から大気圏外まで、バリエーションに富んだゲームが楽しめる。緊迫したストーリーと敵の激しい攻撃で、息つく間もなくつぎからつぎへとクリアしていくのだ。

⬆ステージの途中にはいろいろなアイテムが用意されている

⬆横スクロールの激しいシューティングゲームなのだ

⬆背景もこのほか海や大気圏外など変化に富んでいて楽しめる

⬆自機は全部で5タイプ用意されている。地形によって変更しよう

⬆なみいる敵、侵略をねらうインベーダーをけちらして平和を取りもどせ

ガンシップ

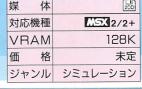
媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シミュレーション

■マイクロプローズジャパン■☎0423-33-7781■6月発売予定

ヘリコプターを自由自在にあやつる

飛行機のシミュレーションゲームというのは、考えただけでもいくつか頭に浮かぶが、めずらしくヘリコプターのシミュレーションの登場だ。

このソフトがシミュレートしているのは、マクダネル・ダグラスAH−64Aアパッチという戦闘ヘリコプター。3D表示の画面がヘリコプターの動きなど、リアルに再現してくれる。飛行機などのシミュレータと大きくちがうのは、空中でそのまま待機できる(ホバリング)あたり。

このソフトはヘリコプターの操縦感覚を忠実にシミュレートするとともに、戦闘のシミュレーションでもある。訓練にはじまり、アジア、中東、西ヨーロッパなど、世界へと進出して、あたえられるさまざまな任務を遂行していくのだ。搭載武器の選択や、ダメージ状況を知らせる画面、コクピットの計器類など、武器の性能からなにまで、実際の軍事データをもとに作られた正真正銘の本格派だ。フライトシミュレータが好きなキミにはたまらない。

⬆キミにあたえられる任務はたくさんある。世界で活躍するのだ

⬆武器の選択。データもなにもかも本格的で、気分をもり上げる

⬆キミがあやつるのはヘリコプター。なかなかかっこいい

⬅画面は3D表示。ヘリコプターならではのホバリングがいい

お話だけでもいいですか?

〈T&Eソフトからシューティングだ〉T&Eソフトから夏にシューティングゲームが出るという情報が入った。新作発売予定表にもあるけど、その名も『アンデッドライン』。T&Eソフトの吉川さんがいうには「単なるシューティングゲームではないですよムフフフフフ」と自信ありげなようす。来月号で画面を載せるという約束になったので待っててね。吉川さん約束ですよ!

ホワッツマイケル

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■5月21日発売予定

うーん、マイケルがかわいくて……

漫画でも、TVアニメでもおなじみの猫のマイケルが、ゲーム中のすみずみまで活躍するコミカルアドベンチャー。

マイケルが奥さんのポッポと、最近は猫の誘拐事件が多いなどと話していた直後、マイケルがちょっと外に出かけている間に、ポッポが何者かにさらわれてしまったらしい。そして、マイケルのポッポ探しがはじまるのだった……。

コマンド選択式の楽しいアドベンチャー。原作に忠実なグラフィックも手伝って、主人公のマイケルがとにかくかわいい。画面の左側には、ほとんどいつもマイケルの顔(表情)が表示されていて、会話や行動、相手の対応などで、アニメーション処理による豊かな表情が楽しめるというわけだ。このグラフィックがなかなかよくできていて、ついつい本題の「ポッポ探し」のほうがおろそかになりがち。登場人物も、原作を知っている人ならおなじみのキャラクタばかり。ゲームをしながら「ホワッツマイケル」という漫画の世界に入りこんでしまったような錯覚(さっかく)に陥る(おちいる)楽しさだ。

おっと、また本題を忘れかけていた。数々の事件を解決してポッポを探し出すのだ!

⬆デモでカニに手をはさまれるドジなマイケル。でもかわいい

⬆このときはまだポッポはいた。平和だニャー、なんてね

⬆猫の誘拐が多いって?　ポッポとお話し中おどろくマイケル(画面左)

⬆外でもいろいろな事件が起きる。でも楽しいから難なくクリア

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑤

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	32K
価格	4,800円
ジャンル	バラエティ

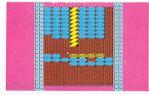
■テクノポリスソフト■☎03-432-4471■5月26日発売予定

おなじみのファンダムをたっぷりと

本誌の人気連載コーナー「ファンダム」に掲載された投稿プログラムを、50本まとめて楽しめるファンダムライブラリーの第5弾がディスクで登場。

このシリーズの売りでもある、リストが見られる、改造ができるなど、BASICプログラムならではの楽しみ方もたくさん考えられる。しかも投稿プログラムといえども50本ものソフトがいっぺんに楽しめてしまうお得なソフトというわけだ。今回は、ファンダムではもう有名な米屋のチャチャチャ作「激走レーシング」や、Beta.K作「ゴルディア」などを収録。「ゴルディア」は第2回プログラムコンテスト・Mファン大賞受賞作品というしろもの。そのほか、1画面タイプのお手軽ゲームなどたっぷり楽しめる。

また、リストにプログラムの解説もついた同名の本も同時発売されるので、プログラムの中身を解析したい人などには、こちらもおすすめしたい。改造法なども載っているぞ。

⬆こんな手頃な1画面もけっこう楽しく遊べたりするのだ

⬆Mファン大賞を受賞した「GOLDIA」。ブロックくずしみたい

⬅これが有名な米チャの「激走レーシング」。カーブでは車を中心に画面がまわる

お話だけでもいいですか? 〈ソフトの発売についておわび〉以前、本誌'88年11月号のオンセールのコーナーで、ポプコムソフトの『ダ・ビンチ』が発売になったとなっていますがまちがいでした。『ダ・ビンチ』の発売は5月以降になるそうです。すいませんでした。それと、松下の『ワープロカートリッジ』は、正確な発売日は確認できなかったのですが、3月中旬ごろには発売になっているそうです。

スペシャル企画 第1弾

MSXの画面がなくても COMING SOON

信長の野望 戦国群雄伝

たった2行の欄外で、ものすごい人気を勝ち取った『信長の野望 戦国群雄伝』。今回はスペシャル企画として、ゲームシステムをPC88版で紹介！

光栄
☎044-61-6861
発売日未定

媒体	未定
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シミュレーション

光栄シミュレーションの集大成

『戦国群雄伝』には、2つのシナリオが用意されている。1つは「群雄割拠」。スタート年代1560年。戦国時代の黄金期で、信長はやっと尾張1国を統一したところからはじまる。2つ目は「信長の野望」。スタート年代1582年。信長はすでに中央をおさえ強大な勢力となっている。初心者には前者、慣れた人なら後者をおすすめする。

『全国版』同様、とうぜんゲームの目的は全国統一。ただし舞台となるのは関東より西(関東の一部を含む)の38国となっている。ほかに大きく変わった点として、コマンド入力の際の行動力システムがある。今回から1人のプレイヤーが1度に、回数の制限なく複数のコマンドを実行できるようになっている。ただしコマンドを実行するには、コマンドによって決まった行動力が必要となるため、この行動力の残りが足りなければ実行は不可能となる。

このコマンドも自ら兵士を動かすのでなく、大名ごとに何人かの武将がいて、各武将へ命令するというしくみだ。また、万が一、キミの選んだ大名が死亡することがあっても、領地と家臣が残されていれば、『ジンギスカン』のように、手持ちの武将から後継者を選びゲームを続けられる。ただし、2回まで。また『三国志』に見られた人材登用も取り入れられた。HEX戦も、昼夜の区別があり、夜は視界が限られたり(野戦時)、籠城戦も可能になり、城をめぐる攻防も楽しめるようになった。

↑舞台は関東より西。38か国しかないけど難易度は高くなっている

↑コマンドは武将に命令。武将の名前の右側が行動力の数値

↑HEX戦のときには昼夜の区別が。夜は視界がきかない

↑籠城戦もなかなか楽しい。城をめぐって攻防戦をくりひろげる

←全体的にこのゲームは、今までの光栄のゲームの集大成という感じに要素がつまっている

スペシャル企画 第2弾

特別フォロー 無期延期のソフトたち

とつぜんのフォローであるが、ここ数か月、発売が無期延期になってしまったソフトたちがかなりある。新作発売予定表からはずれてしまったあのソフトはどこにいったのか？　ここらで、いっせいにそれらのソフトをまとめてみようと思う。

最近になって、新作発売予定表からはずれたものだけをざーっと書きだしてみると、●妖怪変紀行(ブレイン・グレイ)●プレイボール2(ソニー)●クレイジークライマー(日本物産)●ガルフォース～虹の彼方に～(スキャップトラスト)●スターダストハイスクール(データウエスト)●シャーロックホームズ(パック・イン・ビデオ)●東方見文録(ナツメ)●首都奪回(ZAP)●名監督(JDS)●アメリカンフットボール(ビングソフト)●東京終末戦争(テクノポリスソフト)●いつみセンセーション(テクトハウス)●水原まさき画集(テクトハウス)と、これだけで13本にものぼっている。以上のソフトは、今のところ発売はまずないようだ。『妖怪変紀行』や『プレイボール2』の発売無期延期はまだ記憶に新しいところで、残念なソフトでもある。

このほかに、発売がおくれているソフトもいくつかある。パソコンソフトが出なかったり、発売がおくれるのはあたりまえのようになってきたが、やっぱりユーザーとしては期待を裏切られたようでくやしい。こういうフォローは欄外でこまめに知らせるので注意して見ててね。

↑『妖怪変紀行』の発売無期延期は人気があっただけにくやまれる

新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、DはディスK版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	8日	◑ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,980円♪
	10日	秘録　首斬り館(D)/BIT²/8,800円♪
	上旬	KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	上旬	NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	上旬	KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	上旬	リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円
	上旬	⊕ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円♪
	上旬	マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	12日	スーパー大戦略(D)/マイクロキャビン/価格未定
	15日	韋駄天いかせ男　人生の意味(D)/ファミリーソフト/6,800円
	15日	韋駄天いかせ男　戦後編(D)/ファミリーソフト/6,800円
	19日	カオスエンジェルス(D)/アスキー/7,800円♪
	20日	パピットショウ(D)/グレイト/4,000円
	中旬	シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円♪
	中旬	ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	中旬	ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
	21日	ファンタジーゾーンII(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	26日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(本)/徳間書店/820円(税こみ)
	26日	●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)/徳間書店/4,800円
	26日	魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	30日	FM音楽館(本)/徳間書店/1,300円(税こみ)
	下旬	田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円
	下旬	ザ・ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	下旬	死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
	下旬	ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円♪
	?	テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	?	ワークスGT(仮称)(D)/BIT²/価格未定
	?	アンジェラス(D)/エニックス/8,200円♪
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/390円(税こみ)
	8日	◑ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円♪
	10日	めいず君(D)/㈱日本テレネット/5,800円
	10日	ファンタジーIII(D)/ボーステック/9,800円♪
	下旬	アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円
	下旬	⊕プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円♪
	下旬	ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	下旬	銀河(D)/システムソフト/価格未定
	?	T&Eマガジン　ディスクスペシャル2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/価格未定♪
	?	ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円♪
	?	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	?	●ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/7,800円
	?	ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	1日	ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円
	8日	MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	◑ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/価格未定♪
	20日	トワイライトゾーンIII(D)/グレイト/7,800円
	21日	アークティック(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	22日	ヴァリスII(D)/㈱日本テレネット/8,800円♪
	下旬	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
	?	アンデッド・ライン(D)/T&Eソフト/価格未定♪
	?	ロードス島戦記(D)/ハミングバード/9,800円
	?	・THEプロ野球激突ペナントレース2(R)/コナミ/価格未定
8月以降発売日未定		エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		ガウディ(D)/ウルフチーム/価格未定
		ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円
		信長の野望　戦国群雄伝(媒体未定)/光栄/価格未定
		水滸伝(媒体未定)/光栄/価格未定
		シャティ(D)/システムサコム/8,800円
		白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		ガルフォース　怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		クリムゾンII(D)/スキャップトラスト/価格未定
		ローグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
		メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
		ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
		センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪
		私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
		シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		美少女コントロール(D)/ハード/6,800円
		殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
		D.C.コネクション(D)/リバーヒルソフト/9,800円♪
		神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円
		パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
		ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/価格未定

この情報は4月21日現在のものです。

FAN CLIP

MSXのイベントにミニ4駆が加わって、最高に盛りあがった
MSX SPRING TOUR '89

開場まえのスタジオアルタ。中央ではミニ4駆コースの調整の真っ最中

一番乗り。神奈川県の鈴木くん(左)と小林くん

ミニ4駆大会風景。公認タイムをはかってくれる

コンパニオンのおねえさんはみんな美人

写真上＝Mファンのステージ。ステージの上でDS用ゲームのテストプレイヤーを募ると手が上がる上がる　写真左＝右端が副編少年S。DSのMファンカゼなどはみんなこいつのシワザだ

ここのところ夏、冬、そして今回の春と意欲的に開かれているMSXの全国縦断イベント。編集部の副編Sも、ステージに出演することになり、初日(3月21日)の札幌に徹夜明けの体を押して出かけ、その翌日からミニ4駆にとりつかれてしまった。ただでさえギラギラした目を皿のようにしながら、買ってきたミニ4駆を一心不乱に調整してばかりいる。

今回のイベントの目玉だったミニ4駆大会の大盛況、大混乱ぶりをまのあたりにして、流行に敏感な少年Sは、ミニ4駆に目覚めてしまったらしい。各会場で最後におこなわれるMSX業界対抗の「ミニ4駆JAPAN・GP」(どんな改造もOKという非公認GP)に出場して優勝するんだいと息まいている。

で、3月26日の東京・新宿スタジオアルタでおこなわれたイベントを取材することにした。開場の2時間まえに現場を直撃してみたが、FFB32ページに書いてある事情のためか、思ったより静かなムードだった。

朝8時から開場を待って礼儀正しくならんでいた神奈川県の中学2年生に話をきくと、「妖怪変紀行が出ないってホント?」なんて逆にきかれてしまった。

10時半の開場と同時に会場はいっぱい。入りきれない人もいたし、ステージは人だかりで盛況だったけど、期待していた混乱がなくてわたしは残念でした。

ちなみに、ミニ4駆JAPAN・GPの結果を発表しておこなう。1位は1秒47の記録を持つゲームアーツ、以下パナソニック、T&Eソフト、MSXマガジン、ナムコ、エコー企画(イベント事務局)、コナミとMファンは同率7位、続いて、コンパイル、マイクロキャビン、システムソフト、ダイイチ(広島会場のショップ)の順。Mマガに負けたためか、以後、編集部ではミニ4駆の話題はご法度。副編少年Sは、現在では、まじめに仕事に打ちこんでいます。

EDITORIAL WEATHER

春の選抜が閉幕した。もちろん、激ペナ大会の話である。この大会を運営するために十字軍スタッフのほぼ全員が何日も何日も徹夜した。まず782チームの整理をするだけでもたいへんだった。チーム名、作者名、住所などをデータベース化したうえで各県ごとにトーナメント表を作り、それに従って700試合以上のゲームを5台のMSXでおこなった。これで十字軍スタッフのほぼ全員が1週間近く徹夜したのだ。選抜チームが戦う全国大会のほうは、全試合をビデオテープに収め、試合経過をメモしながら1台のMSX2でやったため、丸3日。最近入ったばかりの新人十字軍スタッフが「激ペナの画面を見ていると頭がキリキリ痛んでくる」ため、ほかのゲームで遊んで頭を中和させながら作業を続けていく痛々しい姿が印象的だった。

次号7月号は うっとうしい梅雨のなかでもMファンだけは晴れた気分で **6月8日発売!**

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋金子謹子＋川尻淳史＋神保郁雄＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋藤本勝己＋松村賢司＋諸橋康一＋渡辺陽子■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORⓈ＝田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智広＋佐藤基樹＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー!＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー!＋椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・佐々木のり子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION

可能性を標準装備。

夢がひろがる。僕がひろがる。MSX

「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15～20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

MSXをより使いこなすための
MSXべーしっ君ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす
価格6,800円(送料400円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

好評
発売中

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

MSXのための新しい環境を提供する
日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格34,800円(送料1,000円)
■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2

日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTransItによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

コミュニケーションの世界を広げる
MSX-TERM

MSX-TERM
価格12,800円(送料1,000円)
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2■日本語MSX-DOS2対応■RS-232C対応■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

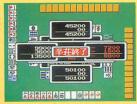
[MSX-TERMの電話帳画面]

■表示価格に、消費税は含まれておりません。
■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXべーしっ君ぷらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中
■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部 FAN 係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

南家のペンギンにハコ点くらってばっくれやがったな。

© KONAMI 1989

牌の魔術師™
はいのまじゅつし

マージャンはみんなでやるからオモシロイ!!
コナミの本格顔合わせ麻雀ゲーム
「牌の魔術師」大好評白熱中!

これがその、昨日
イチコロ三昧してしまった
噂の「ペンギン雀士」
(チンイツ、ホンイツばかりで根っから単純)

「牌の魔術師」はこんなに素敵な新機能。

騎士代表 ポポロン
強く、賢く手強い雀士。毎回毎回手が読めない。

変態代表 シモン
ムチ打って強気の麻雀。しぶとく、おりない。

盗人代表 ゴエモン
タンヤオ狙ってメンゼン勝負。字牌、端牌大嫌い。

島国代表 モアイ
ひたすら暗くペンチャン、カンチャン待っている。

悪人代表 ヴェノム
意外に正統派。リーチがかかると振込まない。

女性代表 アフロディーテ
手は安く、すぐ鳴くくせにドラがからむと恐い。

雀鬼代表 スナッチャー
メンゼン狙ってテンパイ即リーチ。待ち判断なし。

表情豊かなユニーク雀士で勝負一発盛り上がる。
シモン、ゴエモン、ポポロン、モアイなど人気のキャラがお相手します。

ポン! と飛び出す、驚き肉弾音声出力機能。
キャラクターそれぞれの肉声が入って、臨場感たっぷりに賑やかいのです。

人工知能で性格わるいぜ、の、本格麻雀。
思考ルーチンも採用して対戦するたび強くなる相手に、勝負は燃えてしまう。

カモる相手を選べるぞと、対戦相手選択機能。
雀卓を囲む仲間を8人? の中から自由に連れてきてください。

わたしが雀士をつくるのよと、性格設定機能つき。
対戦各キャラの非常にイイ性格をちょちょちょいっと、いじってしまおう。

まだまだ、あるある、ウレシイ機能。
隅々まで見やすく画面補正機能/10種のルール有無設定可能/初心者に親切丁寧、HELP機能/4つのBGMを選曲可能/新10倍カートリッジに対応

MSX2対応 ROMカートリッジ(VRAM128K)
5,800円 好評発売中

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

新島モヤイ像（渋谷）
おせーじゃねぇか、あのやろう。
メンバーたんねぇんだぜ。
きのうのハコ点がかなりこたえているんだよな。
単純な手しか使わねぇからカモられちまうんだ。
ほらみな、モアイもしびれ切らせて寝ちまうだろうが。
早く来いよな。
徹夜明けでもまだまだガンバルぞ、の、コナミのパラピン原田
コナミ オールスター麻雀大会
コエモン ペンギン モアイ X
1 20 48 3 31
2 23 33 15 5
3
4
計 43 81 12 26
●MSXマークはアスキーの商標です
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

MSX·FAN
1989 JUNE
6月号
平成元年6月10日発行
第3巻第6号(通巻27号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 高橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231代
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627代
定価390円(本体379円)

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—6